2大付録ポスター&別冊/DOA3など全15大攻略/体験版プレゼント100名

Xbox初!!
専門情報誌

XBOX

週刊ファミ通3/22号増刊 FAMITSU-Xbox

発売記念特大号

ファミ通Xbox

2002 FEB. Vol.2

特別定価 590Yen



ガンヴァルキリー体験版

100名プレゼント

優秀作に限定スケルトンモデル!!

Xbox川柳コンテスト

2月発売タイトル全攻略!!

DEAD OR ALIVE 3

JSRF ジェットセットラジオ フューチャー

ねずみくす/DOUBLE-S.T.E.A.L

幻魔 鬼武者/信長の野望・嵐世記

Project Gotham/天空

エアフォースデルタII

サイレントヒル2 最期の詩

式神の城/METAL DUNGEON/斬 歌舞伎

ハイパースポーツ2002WINTER

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

ガンヴァルキリー

ヒストロ・きゅーぴっと

ファントムクラッシュ

UFC2 ほか

7大緊急速報!!

①真・女神転生NINE

②鉄騎 ③叢-MURAKUMO-

④1000-ThousandLand ⑤GAIA BLADE

⑥テネレッツァ ⑦プチコプター

豪華2大付録

特別付録① DEAD OR ALIVE 3 特大両面ポスター

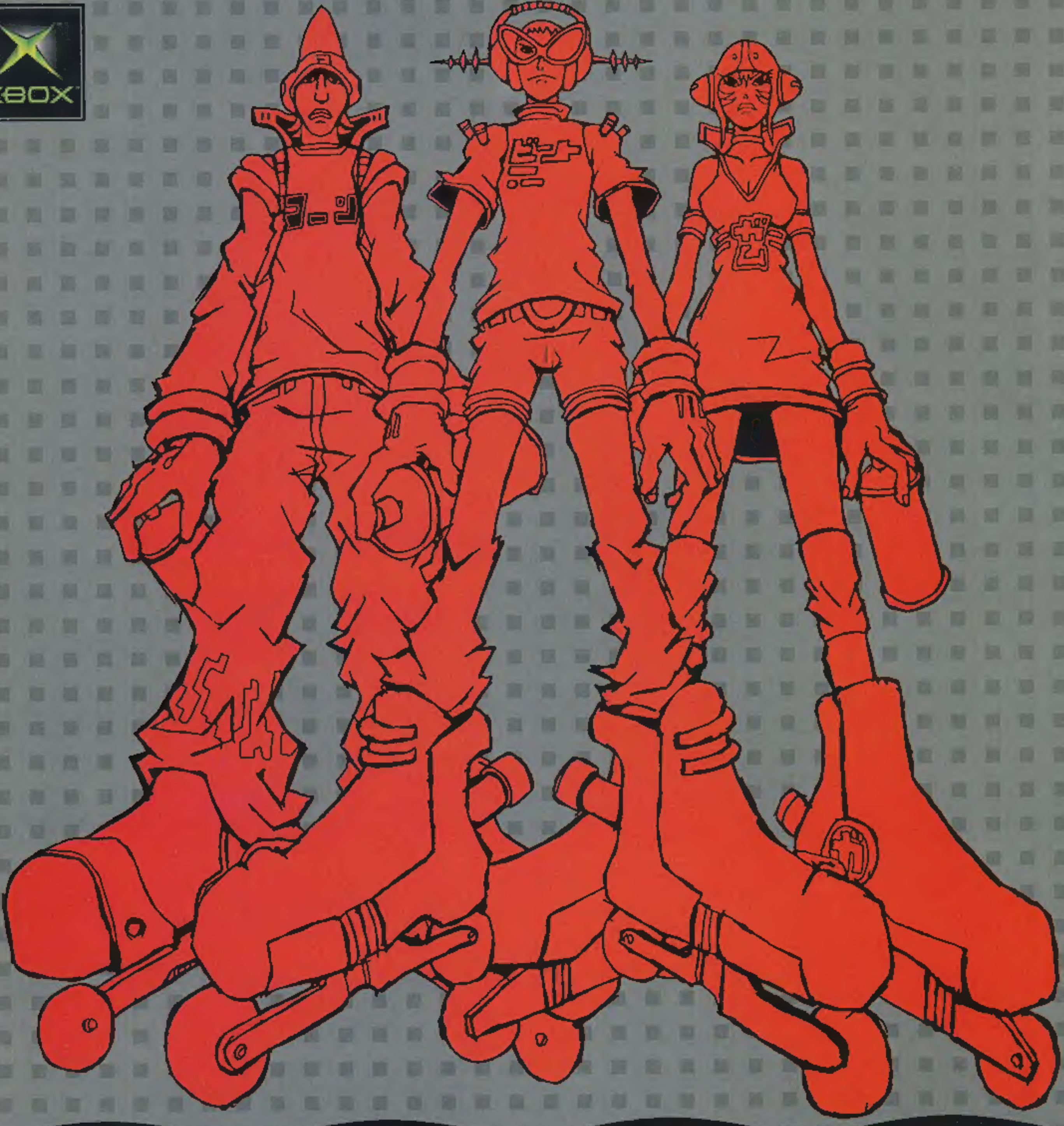
特別付録② 公式カタログ特別版 Xbox Player's Guide

初期設定、ケーブル選択法、周辺機器……

購入前必読!! 絶対迷わない

Xbox導入ガイド

XBOX











ハシル。スベル。ハジケル。バトル。360°！

ストリート・アクション・アドベンチャー！新感覚ビジュアル、マンガディメンション！

JSRF™

ジェットセットラジオフューチャー

ショウワ99年、架空都市トーキョー。
海賊放送ジェットセットラジオが送りだす、オレ様DJ-プロフェッサーKの語りとゴキゲンなサウンドにのせて、若者達が、屋根を越え、ビルを跳び、グラフィティを描きまくる。
チームのナワバリをめぐる抗争、トーキョーの産業を支配する、六角ゴウジ率いる六角ケーサツや殺し屋組織どもも彼らを狙っている。
ますます激化するトーキョーストリートは、いったいどこへ向かうのか？
次のルーレットを回すのは、そう、オマエだ！



- 架空都市トーキョーを縦横無尽に走れ、跳べ
- ライバルたちと対決し、ケーサツや殺し屋を蹴散らせ
- 最大4人、対戦・協力プレイもできる！









2002.02.22 ON SALE 6,800YEN (WITHOUT TAX)

Smilebit



舞台に咲いた悪の華
斬歌舞伎
ZAN◆KABUKI
東海道巡業アクション「斬 歌舞伎」
2月28日堂々開幕!
Xbox™専用ソフト◇標準価格6,800円(税抜)
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F TEL 03-3200-3800
http://www.genki.co.jp/
Genki


XBOX
◆歌舞伎役者の一座を率いて京を目指す東海道巡業アクション
◆宿場で興行争いを行ない、稼いだお金で旅を続ける
◆観客を魅了してこそ役者。見得を切っておひねりをもらえ!!
◆最大4人プレイ可能。役者を奪い合いながら京を目指せ!!
二月二八日開幕!!



Microsoft、Xbox、Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
Microsoft
バッサリ感×バッサリ感。
幻魔 鬼武者
NOW ON SALE
標準価格6,800円(税別)
発売元:(株)カプコン
Composed by © Mamoru Samuragoch.
Character Samanosuke Akechi by © Fu Long Production.
© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
このゲームには暴力・ホラー、その他グロテスクな表現などが含まれています。
Xbox、2002年2月22日発売。
XBOX
Xbox.jp



COVER
「DEAD OR ALIVE 3」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2001,2002
デザイン：山本和幸

週刊ファミ通3/22号増刊
ファミ通Xbox Vol.2

CONTENTS

特別2大付録

DEAD OR ALIVE 3 特大両面ポスター

公式カタログ特別版『Xbox Player's Guide』

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850(営業局)

GAME INDEX


360modena® 始動
RACING WHEEL
XBOX
DOUBLE-S.T.E.A.L
© 2002 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD.
動作確認済みソフト、その他のソフトは現在検証中です。詳しくは弊社ホームページを御覧下さい。
BUNKASHA GAMES
Thrustmaster（スラストマスター）はギルモ株式会社の世界ブランドです。
http://jp.thrustmaster.com
Thrustmaster製品のお問い合わせ先/ギルモ株式会社
〒101-0024 東京都千代田区神田和泉町1-8-11 サンセンタービル4F
TEL.03（5823）2051 FAX.03（5823）2052
E-mail.public_relations@guillemot.co.jp
©2002ギルモ株式会社 Thrustmaster®、Thrustmapper®、Firestorm™、Digital Integration™、Freestyler™はギルモ株式会社の商標もしくは登録商標です。TM、®、©2002パラマウントピクチャーズ。Top Gun™はパラマウントピクチャーズの商標です。Ferrari®、360Modena®はFerrari IDEA S.A.の登録商標です。Microsoft®、Xbox™、Xboxのロゴは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国々における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。その他の商標、登録商標はこれによってすべて認知されています。製品写真、製品使用は予告なく変更する事があります。©2002 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD.
THRUSTMASTER®
TOP GUN
IDEA

ファミ通Xbox EXPRESS Famitsu-Xbox Express Vol.002

EVENT 2月9日～11日東京・大阪で"Xbox Experience"開催！

Xboxの発売を間近に控えた2月9日～11日、Xboxのソフトを体験できる"Xbox Experience"が開催された。2月に発売予定の15タイトルが実際に遊べるこのイベントは、東京・秋葉原と、大阪・日本橋の2都市で開催。当日は、場所柄もあってか、熱心なゲームファンが多数詰め掛け、会場は大盛況だったのだ。

とくに、秋葉原の会場にはマイクロソフト常務取締役・大浦博久氏が訪れ、「皆様のあいだに"Xbox"というブランドが浸透してきたなという実感はあります。発売日に向けて、かなりいい手ごたえを感じています」との抱負を寄せてくれたぞ。大盛況のうちに幕を閉じたイベントだったのだ。いよいよ待たれるは2月22日のXboxの発売日――。



↑秋葉原の会場には大浦常務も顔を見せた。取材陣から盛んに質問を浴びていたのだ。



↑多くの人にとってXboxに触れるのは初めてのよう。





←↑秋葉原の街にXboxのロゴは映えるなあ～なんて思ってみたり。ちなみにP152からは、東京会場(2月10日)に来場された方を対象にアンケートを実施した結果を紹介しているので、ご覧になってみてください。

2月発売予定の15タイトルをすべて体験!!

大阪・日本橋もたくさんの人が訪れた



↑5.1chのスゴさを体感できるスペースも設けられた。



↑浪花っ子もXboxには感激!? 会場には本当にたくさんのユーザーの方が集まっていたのだ。

"DEAD OR ALIVEスティック"も参考出展

発売日未定のHORI製"DEAD OR ALIVEスティック"も参考出展。4つボタンでゲームを遊びたいところだが……。http://www.hori.ne.jp/



本体発売日以降はイベントが盛りだくさん

本誌が発売される2月22日は、まさにXbox本体の発売日。当日は午前6時20分からSHIBUYA TSUTAYAにてカウントダウンイベントが開催されるなど、かなりの盛り上がりが予想されるが、発売日以降もXbox関連のイベントはたくさん用意されているのだ。

とくに注目してもらいたいのは、3月8日（金）～10日（日）まで長野県・木島平スキー場で行われるスノーボードのイベント"Slopestyle"。そこでは「天空-Tenku-Freestyle Snowboarding」が体験できるのだ。白銀のもとで体験する「天空」もオツなものかも。

日程	場所	概要
2月22日（金）	SHIBUYA TSUTAYA	午前6：20よりカウントダウンイベント開催。
3月8日(金)～10日(日)	長野県・木島平スキー場	"スノボイベント"に「天空」体験コーナーを設置。 詳細は→ http://kijimadairakanko.jp/
3月19日(火)・20日(水)	東京・赤坂BLITZ	Dragon Ash Presents Total Music Communication 02にてXboxタイトルの体験コーナーを設置。 東京、宮城の会場はすでに前売券はSOLD OUT。大阪、福岡に関しては2月24日（日）に前売り開始。 問合せ先 東京：03-5436-9600（ディスクガレージ） 宮城：022-222-9999（G・I・P） 大阪：06-6882-1224（GREENS） 福岡：092-712-4221（BEA）
3月25日(月)・26日(火)	宮城・Zepp Sendai	
4月5日(金)・6日(土)	大阪・Zepp Osaka	
4月8日(月)・9日(火)	福岡・Zepp Fukuoka	

つぎのページではキャンペーンの数々を紹介 next

CAMPAIGN Xboxで徳しちゃう関連キャンペーン総チェック!!

発売日に向けて、"これでもか"とばかりに盛り上がりを見せるXbox関連のイベントだが、キャンペーンのほうも大充実。ソフトを中心にたくさんのキャンペーンが用意されているのだ。ここでは、その中から主だったものをまとめてみた。

『ねずみくす』や『天空-Tenku-Freestyle Snowboarding』、『ハイパースポーツ2002WINTER』など人気作のキャンペーンがめじろ押しなだけに、ファンの方はチェックをお忘れなく。

名称	期間	概要	問合せ先
ARE YOU READY? Get Xbox キャンペーン	2月22日(金)~3月31日(日)	キャンペーン期間中にXbox本体とXboxソフト3本を購入された方から抽選で100、222名に5.1chスピーカーシステムやDVDソフトなどをプレゼント。	http://Xbox.co.jp/
GET!!Xboxスペシャルキャンペーン	2月2日(土)~3月31日(日)	全国12チェーンのゲームショップ共同によるキャンペーン。Xboxの本体&ソフトを購入すると、合計222名に豪華賞品がプレゼント。	06-6367-5551 (Xboxスペシャルキャンペーン事務局)※
『ハイパースポーツ』Wキャンペーン	1月31日(金)~2月28日(木)	『ハイパースポーツ2002WINTER』の発売を記念してのプレゼントキャンペーン。	03-3344-3573 (コナミホットライン)
突撃!! 『ねずみくす』購入者キャンペーン!!	2月22日(金)~品切れ(なくなり次第終了)	『ねずみくす』を購入された方から先着でふわふわストラップをプレゼント。	http://Xbox.co.jp/
『ねずみくす』ゲーム音楽歌詞募集コンテスト	2月22日(金)~3月15日(金)	ゲーム内で流れるBGMの歌詞を募集。優秀作には豪華商品をプレゼント(詳しくはP100を参照のこと)。	http://Xbox.co.jp/
アボロをさがせ!コンテスト	2月22日(金)~3月15日(金)	身の回りのアボロを募集。優秀作には豪華賞品をプレゼント(詳しくはP100を参照のこと)。	http://Xbox.co.jp/
『天空』ぶっ飛びキャンペーン	2月22日(金)~3月31日(日)	ソフト同梱の応募はがきで申し込むと、プロライダーのサイン入りスノーボードなど豪華賞品が抽選でプレゼントされる。	http://Xbox.co.jp/
『METAL DUNGEON』トレジャーハンター選手権	2月28日(木)~3月31日(日)	『METAL DUNGEON』のエリア100を早解きするとシャープ液晶テレビなど豪華賞品をプレゼント(詳しくはP117を参照のこと)。	http://www.panther.co.jp/
『ピストロ・きゅーぴっと』プレミアムパーティー	ソフト発売日~	ソフト同梱の応募はがきで申し込むと、抽選で出演声優さんによるプレミアムパーティーに招待される。	http://www.success-corp.co.jp/

※月~金10:00~17:00まで受付

EVENT セガファンならずとも熱くなる!! 人気ゲームが遊べる"Game Jam2"開催

3月30日(土)、31日(日)の両日、東京・有楽町の東京国際フォーラムにて、セガ主催のイベント、"Game Jam2 in Tokyo International Forum～SEGA Spring Collection～が開催されることになった。

"GameJam"といえば、昨年4月に開催されファンのあいだで大好評を博したイベント。今回めでたく2回目の開催と相成ったのだ。当日は、最新ゲームが実際に遊べるのはもちろん、数多くのステージイベントなども予定されている。現時点で判明しているイベントだけでも、『ソニックアドバンス』のレアチャオダウンロードや『サクラ大戦』声優オンステージなど、わくわくするものばかり。もちろん、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』や『ガンヴァルキリー』など、最新のXboxタイトルにも触れられるぞ。



↑前回の模様から。セガの最新ゲームに触れるいい機会なのだ。

概要

日 時
3月30日(土) 12:00~19:00
3月31日(日) 10:00~18:00
場 所
東京国際フォーラム B2F展示ホール1
※入場無料

EVENT 人気キャラクターをテーマにしたイベント "キャラクターエンターテインメントコンベンション"

3月30日(土)、キャラクターをテーマにした新しいタイプのイベント、"キャラクターエンターテインメントコンベンション"が、東京ビッグサイトにて開催される。30社以上のメーカーが出展するこのイベントでは、ゲームやアニメ、コミック、ホビーなどの人気キャラクターが集結。さまざまな展示やグッズ販売などが行われる。そのほかにもステージイベントやカードゲームのプレイコーナーなどの設置も予定されているぞ。

今回出展予定のゲーム関連メーカーはタカラ、ガイナックス、キッド、コナミ、バンダイ、ブロッコリーなどもりだくさん。東西のキャラクターが集まるこのイベントに一度足を運んでみてはいかが?


←今回のイベントのメインビジュアル。キャラクター色が全面に押し出されているのだ。

概要

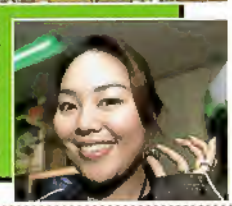
日 時
3月30日(土)
会 場
東京ビッグサイト西展示棟1ホール
入場料
前売券/中学生以上800円(いずれも税込)
当日券/中学生以上1000円、小学生200円
※チケットは2月25日(月)よりゲーマーズ全店、チケットぴあなどで販売予定。

NEWS OR INFORMATION?

記者F Xbox関連のニュースをよろず取り扱うこのコーナー。
記者O 本体発売も間近だけあって、話題にはことかかないよね。
F そういえば、Oさんはハピネット東日本ロジスティックスセンターの取材に行ってきたんですよね?
O うん。そうなんだ。Xboxの流通を担当するのがハピネットなんだけど、そのハピネット最新の物流センターが東日本ロジスティックスセンターというわけなんだ。
F 最新鋭でスゴイみたいですね。ユーザーの方に直接関係があるわけではないのですが、Xboxが円滑に市場に供給されるには、欠かせない施設ですね。
O そうだね。でも取材は楽しかったよ。"働くおじさん"みたいで。
F 古う~。
O あと楽しかったといえば、アキバで行われた"Xbox Experience"だね。けっこうXboxも盛り上がってきたことを実感したよ。

あと、会場ではうれしいものを発見したよ(と言って写真を見せる)。
F この人はマイクロソフトの広報担当・上西さんじゃないですか。
O そのイヤリングをよく見てみなよ。前号つけた特別付録のストラップをアレンジしたものなんだ。なんでも行きの電車の中で作ったらしいよ。何かうれしくなるね。読者の皆さんはどんな使いかたをしてくれているかなあ~。



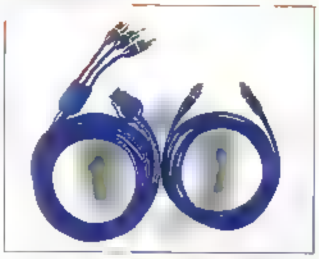

↑➡ロジスティックスセンター(上)と上西さんのイヤリング(右)。

ACCESSORIES

ハイクオリティーの画像もクッキリ Xbox用ケーブル"モンスターゲーム"日本上陸

アメリカで絶大な支持を誇るケーブル"モンスターゲーム"がついに日本上陸。Xboxの発売に合わせて、2月22日より4種類のXbox専用ケーブルをリリースする。従来に比べ、格段にマシン性能のアップしたXboxだけど、今後は映像と音声が画期的に向上する高品質の専用接続ケーブルは必須になるのかも。

問合せ先 055・926・6114



↑こちらはゲームリンク400。高画質、高音質を約束してくれるのだ。

名称	種類	推定実勢価格
XBゲームリンク400	コンポ ネント&最高級RCA音声ケーブル	9200円
XBゲームリンク300	S端子ケーブル&高性能RCA音声ケーブル	7400円
XBゲームリンク200	特殊RCA金メッキケーブル	5600円
XBゲームリンク100	光デジタルケーブル	5600円

PRESENT

独特の操作感を堪能しよう！ 『ガンヴァルキリー』店頭体験版プレゼント！

3月21日(木)に発売予定のセガの新機軸アクションシューティング『ガンヴァルキリー』。本誌ではその発売を記念して、抽選で100名様に店頭体験版をプレゼント！ ふたつのアナログスティックを使用するという、独特の操作方法を持つ『ガンヴァルキリー』だけに、体験版で練習しておくには最適かも。詳細はP131を参照してください。締切は3月7日(金)必着とお早めなので気を付けて。



←50年代のSFチックなノリのパッケージイラストがイカス。エレキバンクの世界観をモチーフにしているのだ。

eb! TOPIC

テレビCMにホームページにとファミ通Xboxはがんばっています!!

ファミ通Xboxの創刊に合わせてホームページを開設したぞ。最新号の紹介から、オリジナルコンテンツまで、楽しい内容となっているのだ。編集部日記などもあるので、ぜひ一度のぞいてみてね。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

また、この本が出るころには、ファミ通XboxのテレビCMも堂々放送しております。以下の時間帯は要チェックだね。

●うたばん(全国TBS系にて毎週木曜日午後8時～)●GAME WAVE(TV東京にて毎週水曜日深夜)



←不定期更新の編集部日記もあるよ。



←ファミ通XboxのテレビCMも見てね。

創刊記念特別コンテスト

Xbox 川柳コンテスト!!

Xboxの川柳を作ってSpecial Editionをもらっちゃおう!!

ファミ通Xboxでは、雑誌の創刊を記念して"Xbox川柳コンテスト"を実施します！

川柳というとちょっと堅苦しく感じるかもしれませんが、そんなに難しく考える必要はありません。ただ、思いのたけを歌っていただければよいのです。

川柳とは？

せんりゅう。俳句と同形式で、特に、こっけい・あてこすりを宗とする短詩。
（三省堂刊 新明解国語辞典【第五版】より）

題材はXboxに関することでも、ソフトに関することでもかまいません。

さて、気になるコンテストの賞品ですが、最優秀作3名には、なんと"Xbox Special Edition"をプレゼント！ 品切れ必至と言われるハードだけに、このチャンスを逃す手はないかも。また、優秀作15名には、創刊号完売を記念して制作された、特製シリアルナンバー入りテレカを差し上げます。

編集部作例

ああ重い 片手で持ち上げ 手が折れる（ヨブ子小林）
『ねずみくす』触ってみたいな ふわふわね（にっし～）
黒い箱 デカさも速さも ナンバーワン（ノリック）
エックスの 上に後光乗る たくましき（ムネタツ）



応募のきまり 1枚のはがきに何本の川柳を書いてもかまいません

官製はがきにあなたの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と川柳を明記のうえ、右下の応募券を貼って下記のあて先までお送りください。入賞作の発表は4月30日発売の6月号にて行います。

応募券を貼るのをお忘れなく!!

あて先 〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Xbox川柳コンテスト」係

締切▸▸3月29日(金) 当日消印有効



Xbox発売待ちランキング TOP10

上位を占めたのは人気作の続編だが、そんな中にあって「HALO」の3位は特筆すべきことなのかも。セガが4タイトルを送り込み人気。

1	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	85
2	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	84
3	HALO	マイクロソフト	4月25日	70
4	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	54
5	パンツァードラグーン最新作（仮題）	セガ	未定	52
6	ガンヴァルキリー	セガ	3月21日	48
7	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	未定	37
8	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	今春	36
9	真・女神転生NINE	アトラス	未定	31
10	PHANTASY STAR ONLINE（仮題）	セガ	未定	28

※本誌Vol.1のアンケートはがきの購入予定ソフトから、2月23日以降に発売予定のタイトルを抽出して集計しました。
（集計期間1月30日～2月5日）

海外Xboxランキング（USA） TOP10

100万本を突破した「HALO」の息の長さには驚くばかり。それにしても、マイクロソフトから5タイトルランクインとは立派だね。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名
1	2	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES
2	1	HALO（HALO）	MICROSOFT
3	3	BLOOD WAKE	MICROSOFT
4	－	NBA INSIDE DRIVE 2002	MICROSOFT
5	4	PROJECT GOTHAM RACER（Project Gotham）	MICROSOFT
6	5	DEAD OR ALIVE 3（DEAD OR ALIVE 3）	TECMO
7	6	NFL FEVER 2002	MICROSOFT
8	－	NFL 2K2	SEGA OF AMERICA
9	7	MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS
10	8	STAR WARS: OBI-WAN	LUCASARTS ENTERTAINMENT

●協力 The NPD Group TRSTS Report
※日本語版の発売予定のあるタイトルはカッコ内にて日本版タイトルを表記しています。
（集計期間1月13日～1月26日）

ヤマハホームシアターサウンドシステム

シネマステーションS10で、Xboxの5.1chサラウンドを体感してみよう！



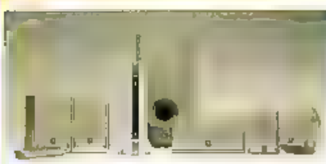
Xboxの機能のひとつ"5.1chサラウンド"。音によるゲームの変化について、前号でもその魅力をお伝えしたが、今月もさらにその魅力をお伝えしよう。今回もヤマハのサラウンドシステム『シネマステーションS10』を使用して、5.1chサラウンドを体感したぞ。使用ソフトは、本体と同時発売となる5.1chサラウンド対応の『幻魔 鬼武者』だ。

プレイした5.1chサラウンドの感想は"怖い"。激しい臨場感ではなく、命の駆け引きを感じるゾクゾクする音響効果なのだ。激しい音の広がりも5.1chだが、ジワジワと感じさせてくれるのも魅力のひとつ。ヤマハのシステムなら、ゲームに最適なサウンドモードが装備されているので、ぜひ自分の部屋でいろいろ試してみたいね!!



「幻魔 鬼武者」
カプコン・発売中

戦国時代を舞台に人気俳優 金城武を主演にしたアクション・アドベンチャー『鬼武者』が、よりパワーアップして『幻魔 鬼武者』となってXboxに登場。難易度、新システムなどまさに完全版と呼ぶべき1作だぞ。



⬆紹介しているS10は、コントロールセンターと5.1chスピーカーシステムの本格構成。
合計希望小売価格68,000円（税別） セット内容：ホームシアターサウンドシステムVS 10（リモコン装備、3台1組）、スーパーウーファー／センタースピーカー／リアスピーカー（VS-10専用）NX SW10 カラー（S）シルバー

ホームシアターサウンドシステム
CinemaStation S10

DTS／ドルビーデジタルデコーダーを装備。ヤマハ独自の音場創成技術"シネマDSP"による、ゲームを迫力いっぱいに楽しめる奥行きとサラウンド感がでるゲーム専用プログラムもある。深夜や周囲の騒音が気になるときでも手持ちのヘッドホンで5.1chの臨場感に浸れる"サイレントシアター"も搭載。5.1chライブビデオからスポーツ中継まで、テレビやDVDまで幅広く楽しめるのだ。

㈱ヤマハAVお客様ご相談センター 0570-01 1808 http://www.yamaha.co.jp/audio

YAMAHA

感動を・ともに・創る

CinemaStation

ヤマハは選べる5.1ch

お手持ちのDVDに光ケーブル1本でカンタン接続OK!



音元出版 ビジュアルグランプリ2002 受賞

カンタン接続の
TVトップシアター
CinemaStation
S77 NEW

AV-S77のセンターch信号は、センターユニットに内蔵の左右メインスピーカーからファントム再生されます。



コンポスタイルの
小さな本格派
CinemaStation
S10

写真はVS-10とNX-SW10の組み合わせ例です。VS-10単独でもバーチャルサラウンドシステムとしてお使いいただけます。

●5.1chを活かし切る圧倒的な臨場感「シネマDSP」●独創技術が生む驚異の重低音「A-YSTスーパーウーファー」●ヤマハの先端技術が息づく「高音質オーディオアンプ」
●お手持ちのヘッドホンで、深夜でも迫力の5.1chが楽しめる「サイレントシアター」●「迫力モード」「小音量モード」「お気に入りキー」など便利で楽しい機能をリモコンで操作

CinemaStation S10

ホームシアターサウンドシステム コントロールセンター/メインスピーカー
VS-10 希望小売価格40,000円(3台1組・リモコン装備・税別)
スーパーウーファー/センタースピーカー/リアスピーカー
NX-SW10 希望小売価格28,000円(4台1組・税別) *NX-SW10はVS-10専用です。
合計希望小売価格 **68,000**円(税別)

CINEMA DSP　dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
TruBass　SILENT　防磁タイプ

CinemaStation S77

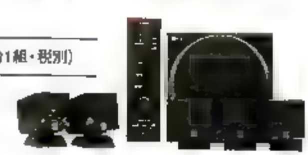
ホームシアターサウンドシステム AV-S77
セット内容：センターユニット、リアスピーカー×2台、A-YSTスーパーウーファー
希望小売価格 **53,000**円(4台1組・リモコン装備・税別)

CINEMA DSP　dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY SURROUND PRO LOGIC
SILENT　防磁タイプ

CinemaStation mini

ホームシアターサウンドシステム TSS-1
セット内容：アンプユニット、サテライトスピーカー×5台、YSTスーパーウーファー
希望小売価格 **35,000**円(7台1組・税別)

デスクトップにも置ける
手軽な5.1chサウンド。
DTS&ドルビーデジタル内蔵
マイクロシアター。



dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY PRO LOGIC
SILENT　防磁タイプ

CINEMA DSP 5.1chからモノラルまで、さまざまな音声フォーマットに映画館並みの臨場感をプラスして再現するヤマハ独自の音場創成技術。DVD、ビデオテープ、TV放送など、すべての映画や音楽のサウンドに最適です。

ヤマハ株式会社 ●資料請求は住所、氏名、年齢、職業を明記のうえ、〒430-8651 浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社AL ZZ係へ ●AVお客様ご相談センター ナビダイヤル 全国どこからでも市内通話料金 0570(01)1808 携帯電話・PHSでのご利用は053(460)3409まで ご相談受付時間 0:00〜12:00、13:00〜18:00 土・日・祝日・弊社休日除く ●ドルビーはドルビー・ラボラトリーズの登録商標です。●DTSはデジタルシアターシステムズ社の商標です。●TruBassはSRS Labs,Inc.の商標です。⚠ご使用の際は、必ず取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。ヤマハオーディオ・ホームページ http://www.yamaha.co.jp/audio/

d-cinema Yamaha takes cinema digital


XBOX
Only on Xbox
Xbox：日本初RPG！
一撃必殺の
スペリオルアタック
Shock Wave!!
Deadly Blow!!
●SWORD
●HAMMER
●KNUCKLE
●GUN!
●SPELL
迷宮探索型ロールプレイングゲーム
METAL DUNGEON
メタルダンジョン
科学と魔法の世界・アランサスに、最強最悪のウェポニックモンスター降臨！
“魔神”に支配された鋼鉄迷宮に挑む強化戦士“リーインフォーサー”！
人類の英知をかけて“魔神”を封印せよ！
2002年2月28日発売予定！
希望価格6,800円（税抜）
METALDUNGEON「トレジャーハンター選手権」開催!!
賞品総額1000万円！
レアアイテムで豪華賞品を手に入れよう！
詳しくは弊社ホームページ及び電撃王本誌にて!!
協力●電撃王（株式会社メディアワークス）
・数百パターンにも及ぶキャラクターメイキング！
・アイテム総数750以上！
・探索のたびに姿を変える自動生成ダンジョン！
・オートマッピング機能搭載
・迷宮に仕掛けられた数々のトラップ
・クリエイティブ・レベル・アップ・システム搭載！
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE
インターレックス株式会社

電脳世界に眠る悪魔が人の心の真実を示す……

真・女神転生 NINE



タイトル	シン・メガミテンセイ ナイン		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	2002年発売予定	価格	未定
開発	アトラス第一研究部	スタッフ	プロデューサー：[illegible]
容量	ブロック数：未定		
その他	対応周辺機器：未定/ネットワーク対応		

ついに明らかになった『真・女神転生NINE』の概要とプロデューサー岡田氏のインタビューを紹介していく!

新たなる『真・女神転生』の姿を見よ!

昨年8月の"Xbox Conference 2001 Summer"で発表されてから、『メガテン』ファンの注目を集めていたシリーズ最新作。その正式タイトルは、『真・女神転生NINE』に決定。

『メガテン』シリーズは、悪魔と会話したり、仲魔としてパーティーに加えたり、合体させたりと、ほかのゲームには類を見ないシステムが特徴的だった。今回の『NINE』では、その流れを汲みつつ、ネットワークに対応した戦闘システムなど新しい要素を導入し、『NINE』ならではのゲーム性を確立している。もちろん、Xboxの性能により、グラフィックもサウンドもグレードアップ。

『NINE』とは何を意味する?

『NINE』とは、プレイヤー（主人公）の行動指針となる"属性"の数。属性には"LAW""NEUTRAL""CHAOS"などがあり、図のように縦軸と横軸のマトリクスを作る。いままでは会話での答えかたや、合体のデータとして必要だった属性が、今作では重要なキーワードになっていることを示している。

LIGHT

LAW ← NEUTRAL → CHAOS

DARK



スダマ

➡"積み潜む魂"の意味を持つ。万物に宿る精霊。カジャ系の攻撃補助魔法を多く持ち、魔法抵抗力が高い。

アートディレクター 金子一馬

『メガテン』といえば、悪魔絵師・金子一馬氏。今回も魅力的な悪魔を描いてくれる。[illegible]『メガテン』[illegible]のひとつだ。

ハトホル

エジプト神話の女神。[illegible]、喜びを司っている。回復魔法を持つ。[illegible]攻撃に弱い。

モロク

ソロモン王時代にユダヤ[illegible]火の神。[illegible]高位の悪魔。

Real World
－核戦争により荒廃した202X年・東京－

生き残った人類が暮らす地下都市
ここから電脳世界へのゲートが開く……

主人公（プレイヤー）が暮らす世界は、202X年の東京。新世紀の初めに、核の猛威によって地上世界は崩壊してしまった。生き残った人類たちは、地下都市を形成し、さらに旧世界を懐かしむかのように、1990年代をモチーフにした仮想世界を電脳空間に創りあげた。

主人公は、この地下都市で母親と妹と3人で暮らしている。ここから主人公は電脳空間へとダイブし、仮想世界でさまざまなイベントと遭遇することになる。

今回の『NINE』では、人物キャラクターを「GATCHAMAN」（リメイクビデオ）の梅津泰臣氏が担当している。金子氏以外のキャラクターが初めて登場するという、試みがされているのだ。



ミエコ
ふたりの子供の幸せをつねに考えている。主人公がとある決断をしたときも、暖かく送り出してくれる。

バラキ
主人公の友人。無鉄砲だがプライドが高く、大いなる力を求める。

エミ
家族の愛情を一身に受けて育った、愛らしい妹。甘えん坊で素直な子だが……

やさしい家族のもとで平穏な生活を送っていたが……

キャラクターデザイン 梅津泰臣
「アルで繊細な絵を描くイラストレーター。『メガゾーン23 PART2』『GATCHAMAN（リメイク版）』のキャラクターデザインなども手がけ、最近では原作、監督なども務めている。

東京の街並みが広がるサイバータウン



少しなつかしい街並みをアクマと駆け回る

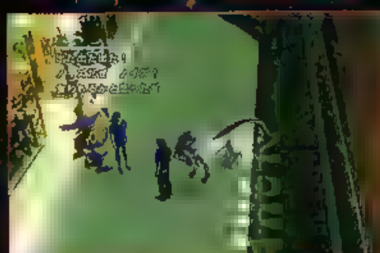
←新宿の"ALTO"前を歩く主人公と魔獣ケルベロス。こんな風に仲魔と街を歩き回ることができるのだ。

リアルに再現された街並みは歩くだけでも楽しい



↑こちらは六本木交差点付近。新宿、六本木などの街を行き来できるようだ。

←↓人と会話したり、買い物したり。思わぬところから貴重な情報が。





電脳空間は、1990年代の東京の街並みをモチーフに作られている。写真を見てもらえればわかるとおり、ここでプレイヤーは自由に街を歩き回り、人々と会話したり買い物をすることができる。さらに、この裏にはもうひとつの仮想世界が存在する。こちらはサイバータウンにように装飾されておらず、データ構造がむき出しの状態になっている。サイバータウンからこのステージに入るには、どうすればいいのだろうか？

電脳空間では、ときおりプログラムのバグが発生する。このバグが悪魔の形を持って、プレイヤーたちに襲いかかってくるのだ。街を歩いているとバグに遭遇し、悪魔とのバトルになる。『NINE』のバトルシステムは、いままでのシリーズにない形式を取っている。詳しくは、右ページで解説していこう。



↑→街を歩いているとイベントや事件が発生する。右の写真では、道路に倒れている人が……。何が起こったのか？

平和なはずの電脳空間に不気味な事件が起こる……

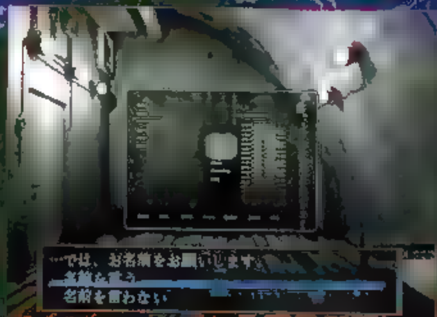
Cyber Space
－1990年代をモチーフにした電脳空間－

在りし日の繁栄が蘇る仮想世界
バグが平和な世界を脅かす

電脳世界には、自宅のマシンからアクセス

主人公は自宅に所有しているマシンから電脳空間へアクセスし、自分の分身となるキャラクターを送り込むことができる。1990年代をモチーフとしたサイバータウンは、感覚としては『デビルサマナー ソウルハッカーズ』のネットワーク都市"パラダイムX"に近い。だが、『ソウルハッカーズ』と違って、『NINE』の仮想都市での行動はゲームのメイン舞台になりそうだ!

いままでゲーム開始直後に行っていたプレイヤーのキャラクター設定は、このサイバータウンにアクセスする際に決定することになる。性格決定に関しては不明だが、名前や性別など一般的な設定のほかに、髪の色や肌の色まで選択することができるようになる。自分だけのキャラクターを作り、いざ電脳空間へ。



名前設定

まずは、プレイヤーの分身となるキャラクターの名前や性別を決定する。サイバータウンでどんな出会いやイベントが待っているのか、期待してしまう瞬間。

外見は、電脳世界に入ってから変更できるようになる!?



サイバースペースへダイブするIDを発行

←いちばん最初にアクセスしたときに、本人を認識するIDとしてさまざまな設定を行う。名前や性別だけでなく、髪や肌の色も決められるようになるから、納得いくまでかなり悩んでしまうかも?

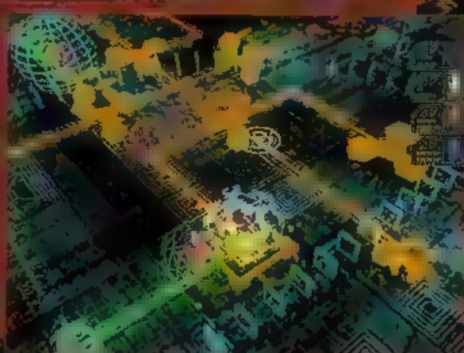
いざ、電脳空間へ!

すべての設定が完了したら、いよいよサイバータウンへダイブ。電脳空間と現実世界を行き来して物語が進む。どんなダイブシーンが体験できるのか、楽しみだ。



RTS REAL TIME STRATEGY

電脳空間の裏側にある、データ剥き出しのステージには、いくつもの階層がある。ここにはパーティーが駐留できるエリアとそれらを結ぶラインで構成されていて、主人公はライン上を移動することになる。このステージすべてが戦闘フィールドになっていて、パーティーを分けてステージに配置することが可能になっている。ステージはリアルタイムで動いているので、複数の場所で同時に戦闘が発生することもあるのだ。



↑見た目は未来っぽいステージ。しかし……

↑四角の部分がエリア。それを結ぶラインを移動しほかのエリアへ行く。



正攻法か奇襲攻撃か…

↓パーティーを分けて配置することで、敵本隊を挟み撃ちにしたりすることもできる。



TACTICAL BATTLE

『NINE』の戦闘は、基本的には敵パーティー対味方パーティーが戦うターン制。しかし、味方・敵パーティーとも同時に行動しているので、いままでの「メガテン」シリーズにはなかった超高速バトルが展開する。さらに、キャラクターが同時に攻撃や魔法の発動を行うので、かなり迫力のある戦闘を楽しめるのだ。パーティーの編成や、発動する魔法の種類などの戦術を考えることも必要になってくる。

↓攻撃魔法のエフェクトもかなりハデなものになっているのだ。





↑複数の攻撃が同時に発動。より臨場感のある戦闘になっている。

魔法も同時に発動

↓メギドとアギの魔法攻撃を同時に敵へぶつける。魔法攻撃に弱かったり、火炎魔法に弱い敵はひとたまりもないのである。





岡田耕始氏『真・女神転生NINE』を語る

PROFILE

アトラス
岡田耕始
アトラスCOO（最高開発責任者）。『真・女神転生』シリーズ、『魔剣』シリーズ、『BUSIN』の生みの親。『NINE』では総合プロデューサーを務めている。



リアルに作られた仮想都市で主人公は何を見るのか？

タイトルの『NINE』は重要なキーワード

―― さっそくですが、Xｂｏｘ版『真・女神転生』はどういうゲームになっているのですか？

岡田　いきなりそこいきましたか（笑）。まだ不確定な部分がありますが……。たとえばサウンドの新しい要素としては、音声認識、5.1チャンネルへの対応、そして立体音響ですね。それから、ネットワーク対応のゲームということで、リアルタイム制の戦闘を中心として構築したシステムということが主になります。

―― タイトルが『真・女神転生ＮＩＮＥ』と決定しましたが、どういう意味があるのでしょう。

岡田　今回は"9つのマトリクス"が大きなテーマとなっていて、そこから"ＮＩＮＥ"という名前をつけたわけです。

属性は、いままでの『女神』において、"ＬＡＷ"、"ＮＥＵＴＲＡＬ"、"ＣＨＡＯＳ"の3つでしたが、それに"ＬＩＧＨＴ"、"ＮＥＵＴＲＡＬ"、"ＤＡＲＫ"という概念をからませ9つの属性にしました。これが今回のＸｂｏｘ版の『真・女神転生ＮＩＮＥ』ではシナリオ、戦闘、そしてオンラインに大きく影響してくる。ゲームをやっていただければ、最後に『ＮＩＮＥ』というタイトルの意味がわかっていただけるかと。

―― 『ＮＩＮＥ』という言葉は、かなり重要だということですね？

岡田　そうですね。

以前から属性はありましたけど、ゲームシステム全体に深く結びつくというものは初めてでしょう。というのも、オンラインにつながることが『ＮＩＮＥ』の大きな要素ですから、ユーザーの個性が出るようにしたかったんですよ。プレイヤーひとりひとりが9つの属性のいずれかに属すことになるわけです。それが同じであれば同胞になりますし、まるっきり正反対であれば敵対関係ということになりますね。

―― 今回は、悪魔とどういうふうに関わっていくのでしょうか？

岡田　もちろん、会話はあります。『ＮＩＮＥ』はスタンドアローンでの遊びの先にオンラインがあるわけなんですが、従来の仲魔にするため、情報を得るための会話だけでなく、オンラインでは悪魔をトレーニングさせたり、ダウンロードについても考えています。

サイバータウンでの戦い　新しい戦闘システムを導入

―― 主人公は電脳空間にダイブするわけですが、この電脳空間とはどういったものなのでしょう？

岡田　ゲームはほとんどが電脳空間で進みます。この作られた仮想都市に、悪魔も存在しているんです。

―― 電脳空間の裏側に、もうひとつのフィールドがありますよね？

岡田　そうですね、そこがいままでで言うところの"ダンジョン"になるわけです。そこでエンカウントして悪魔と会話することもあれば、戦闘することもあります。

―― 『ＮＩＮＥ』の戦闘はタクティカルで、"超高速バトル"ということですが？

岡田　そうなんですよ、"超高速バトル"（笑）。セミオートみたいな形、ＡＩによるオート戦闘を軸にしています。従来の『女神』だと、ターン性でターンごとにコマンドを入力していきましたけど、そういう形ではなく、パーティー構成や戦術の指示を事前に与えます。さらに、パーティーを複数持てる……フィールドに配置できますから、どう攻めるか、非常にシミュレーション要素の強いものになっていますね。

―― いくつかのパーティーで協力して戦う場合もありますか？

岡田　そうですね。オンラインになれば、同じ属性のほかのユーザーといっしょに組むことになりますし、敵対していれば戦闘になるということです。

シリーズ初の試み"オンライン"はどんなスタイルに？

―― オンラインとスタンドアローンは、それぞれどういう遊びかたになるのでしょうか。

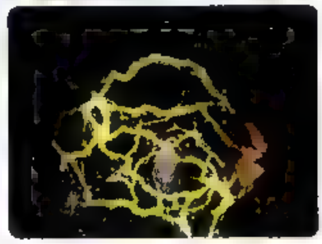
岡田　オンラインはスタンドアローンの延長にあるものだと思っていただいて結構です。オンラインにいきなりつなげるようにもしようかと思っていますが、まずはスタンドアローンで遊んでもらって、『ＮＩＮＥ』の根底にある世界観やシステム全体を知っていただきたいんです。スタンドアローンは、ゲームの大きなチュートリアルだと思ってもらってもいいかもしれません。

―― オンラインプレイの目的というのは、どんなことでしょう？



タクティカル戦闘

超高速バトル



岡田　基本的には、3つの属性の勢力争いになります。

――　オンラインで、ほかのユーザーとパーティーを組んだりできるんですか？

岡田　チームを組んだり、派閥を結成したりできます。パーティー単位で戦ったり、協力し合ったりするわけです。

――　属性は完全に同じでないと協力し合えないということはあるのでしょうか？

岡田　9つの属性で完全に区別されるということではなく、同じLAWのなかでも"LIGHT"、"NEUTRAL"、"DARK"とありますよね。そこで微妙な差別化はありますけれど、縦軸の区別よりは横軸の差（LAW、CHAOSなど）のほうが大きいですね。

――　いろいろな属性のパーティを作ってみたくなりますね。

岡田　そうですね。そうなってくれればうれしいです。

どうしてオンラインをやりたかったかというと、いままでのパッケージを売ってそれでおしまい、という形ではなくて、発売したあとにいろいろなコンテンツを提供できるということに魅力を感じていたんですね。データのダウンロードやアペンドディスク的なことなどたくさんありますけど、ダウンロードで悪魔やシナリオ、マップを追加したりしていきたいですね。

――　課金システムに関してはどうでしょう？

岡田　そうですね……僕らとしてもユーザーに負担はかけたくありませんから、おそらく定額制という概念と、コンテンツによっては「もっと遊びたい」というユーザー用に、従量課金というシステムのふたつを採用するかもしれませんね。

――　海外での展開も考えているんでしょうか。将来、他国のユーザーと遊べたりするようなことはあり得ますか？

岡田　日本版発売と同時というのは難しいですが、海外での販売も考えています。それを意識して、世界観などの設定をワールドワイドで展開できるように考えています。

臨場感を増す演出新システムを採用

――　音声認識システムがありますが、どういうものですか？

岡田　最低でも、コマンド入力という形で実現させたいとは思っています。ある程度のキーワードを拾って、認識させていく形になるかと。たとえば、「ケルベロス！」と呼ぶと召喚できるといいなぁと（笑）。基本的には、戦闘中のみになると思いますけど。

――　オンラインで音声認識機能を取り入れる予定はあるんですか？

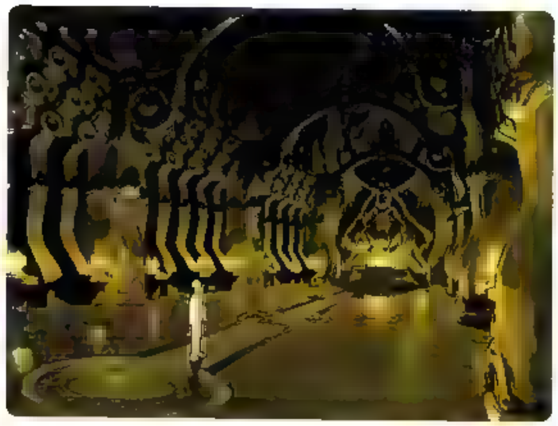
岡田　Xboxの機能にボイスチャットがありますよね。これと『NINE』のゲーム性がうまく合致すればやってみたいと思いますね。

――　サウンドも5.1chを組み込んでいますよね。

岡田　まえに発売した『魔剣X』では2スピーカーの立体音響を、『魔剣爻（シャオ）』ではドルビーサラウンドをやりましたけど、今回の5.1ch対応は以前からやりたかったことだったんです。

ビジュアル的にはテレビ画面という箱の中でしかできない……これを超えた表現はできないわけですけど、サウンドは立体でも表現できますよね。自分がいる空間全部がゲームの空間になると。戦闘がほとんどの割合を占めると思いますが、臨場感はすごいものがありますよ。

荘厳な空間にたたずむ人影……



悪魔デザイン・金子一馬 キャラクターデザイン・梅津泰臣

――　『NINE』のキャラクターイラストが梅津泰臣氏ですが、どういう経緯で決定したのですか？

岡田　やっぱり『真・女神転生』といえば"金子一馬"ということになりますけど、作品にバリエーションをつけたかった。この考えが最初からあったので、『女神』の世界観に合うイラストレーターがいないかと捜していたんです。梅津さんが手がけられていた作品は、『女神』のテイストに近いものがあるんじゃないかと思うんですよ。金子自身リスペクトしていた方でもありまして、そこで制作スタッフがお願いに行ったら、快諾いただきまして。梅津さんと金子のコラボレーションが実現したわけです。

Xboxならではといいますか……それに限ったわけではないんですが、どんどんCGのスペックが上がってきていて、非常にリアルな3Dモノに移行していると思うんです。それを否定するわけではありませんが、ゲームというメディアにおいて、それだけが重要なのか。2Dなら2Dなりの魅力があると思うんですね。それを最大限に引き出してみたかったんです。電脳空間ではキャラクターは3Dで動いていますけど、現実世界では梅津さんのイラストそのままに、2Dで描いています。

――　その3Dで、金子さんの描く悪魔が本格的に動いていると伺いましたが。

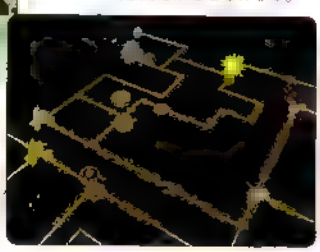
岡田　どうなるんだろう……という不安はありましたけど、思っていた以上に動いているかなと。いま画面写真で紹介しているものは、まだまだ開発段階でフィックスしているものではありませんから、ここからさらにクオリティーアップしていきます。いまはだいたい60から70パーセントぐらいの完成度ですが、それから考えてもなかなかいいものに仕上がっていると思いますよ。

悪魔を三次元にするだけじゃなくて、これが動きますから。それがいちばん大変だったのかな（笑）。モーションをつけるのが、これがまた（笑）。いままで2Dで表現していたときには、「動きは想像してね」という感じだったんですが、3Dにするからにはその動きをきちんと表現しないといけないですからね。3Dにしたことと、それにモーションをつけ……かなり作り込んでかなり苦労しました。



←『NINE』で描かれる90年代の東京。新宿の大ガード下を歩いているのがわかる。

↓もうひとつの電脳空間。パーティーを配置し、戦いがくり広げられることになる。



仮想空間とRTSの関係とは?

属性とは?

●LAW（ロウ）
秩序を重んじ、それを守るためにはいかなる犠牲も厭わない。調和と優美を好み、自己犠牲の精神を尊び、忍耐を奨励する。

●CHAOS（カオス）
基本的な概念は、自由。人が自由に生きて、争い、泣き笑い、愛し、憎み、生と死をくり返すことを正しき道と考えている。

●LIGHT（ライト）
善行なる者。開放的で公正な性格。

●DARK（ダーク）
悪なる者。破壊的で邪悪な思念を持つ。

●NEUTRAL（ニュートラル）
すべての属性の中間に位置する。流れに逆らわず、しかし自分を見失うことはない。

緊急速報!! Urgent news flash!!

すべての常識を破壊する――鉄騎起動

KEY WORD*001

コックピットビューによるロボットバトル



[illegible]VTに搭載されたモニター[illegible]インジケーターのすべてには意味があり[illegible]重厚[illegible]相当の訓練が必要[illegible]自在に[illegible]得られる快感は大きいのだ。





ブレインボックス改め 鉄騎（仮）

昨年のE3会場で「ブレインボックス」として発表されたタイトルが、ついにその全貌をあらわす。プレイヤーを、架空にして本物の戦場へといざない、あらゆる意味で家庭用ゲームの常識を覆す衝撃作。それが『鉄騎』だ。

タイトル	鉄騎（仮）		
発売元	カプコン	[illegible]	[illegible]
発売日	2002年[illegible]	価格	未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー[illegible] ディレクター[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		

KEY WORD*002

専用コントローラーによる操縦

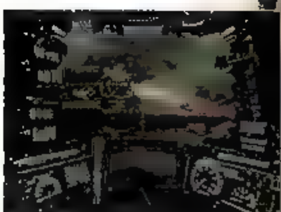
[illegible]専用コントローラーでのみ可能。[illegible]体の移動はもとより、照準の移動など各種操作が個別のスイッチに割り当てられている。ゲーム中の出来事すべてはコントローラー上のランプに反映。VTの起動からして専用スイッチが用意され、画面にあわせて操作を行っていく。

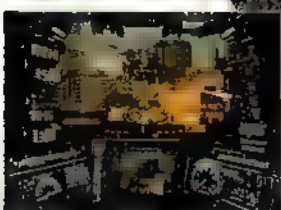
VT操縦用コントローラースペック



重厚なる鉄の騎兵どもが
エンジンの唸りをあげ闊歩する
油と硝煙の臭いが充満する戦場は
ただ兵士らを飲みこんでいくだけ
そしてまた今日も
ひとりの兵士が戦場に立つ……

徹底したリアリティーで描かれる
近未来バトルシミュレーションにして
まったく新しい遊び
それが「鉄騎」である





↑燃え盛る炎、立ち上ぼる黒煙、やがて聞こえ来る爆音。Xboxの表現能力が自宅を近未来の戦場へと変える。

KEY WORD 003

人型巨大戦術兵器 VT





「鉄騎」世界での主力兵器であるVT(バーティカルタンク)は、**現存陸戦兵器の延長線上**にあり、ガスタービンエンジンで二足歩行する戦術兵器である。兵装は、主・副あわせて最大6種類から選択して装備。ただし、**燃料・弾数・搭載重量には制限があり**、また、パイロットが無理な機動をすれば、**転倒**してしまう。機体にダメージが蓄積すると破壊されるが、**コントローラーに備えられたボタンを押して緊急脱出**することでいっしょに葬られる[illegible]れる。

KEY WORD 004

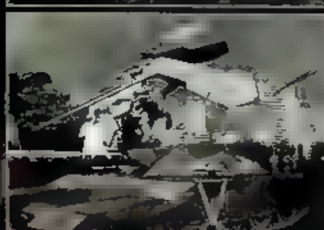
四方に広がる バトルフィールド

BATTLE FIELD

最大[illegible]メートル四方にも及ぶ、広大なフィールド上で戦闘は行われる。道路や建築物、樹木などまでが**緻密に作り込まれた**フィールド上には、敵味方のVTを始めとした兵器群(歩兵や戦車などの通常兵器も登場)のそれぞれが、**自律して作戦行動を展開**している。作戦の内容によっては、**無線で味方機に指示を出す**こともできる。また、補給用ヘリコプターを呼び、弾薬や燃料補給を受けることも可能だが、迂闊な場所に呼ぶと、ヘリが**敵の集中放火を浴びる**ことに。









↑ここで紹介している画面写真はイメージカット。開発中に盛り込んだ要素の中、VTを操って戦うという『鉄騎』の雰囲気がよく理解できるだろう。フィールドの風景も、市街地や森林、砂漠地帯など多彩。右上の黒いVTは、敵軍の"ピッツ"。

眼前にあるのはコックピットから見た戦場の風景







開発者インタビュー

男の夢が満載の大人の遊びです!

停滞する業界への反骨意識

――まずは、プロジェクトが立ちあがった経緯からお聞かせください。

河野　私が三上さん(三上真司プロデューサー)に出した企画書からですね。以前、私はゲーム制作から少し離れていたのですが、続編とかの無難なタイトルだらけで、業界がイビツな状態だと感じてて。ただ、在籍していた会社が潰れた経緯もあり、自粛した企画を書いていたんですが、「つまらん」と一蹴されまして(笑)。そこで、「じつはボタン50個のロボットものを考えています」と言ったら、その場で決まって(笑)。

稲葉　三上は僕の直接の上司ですけど、ある日「こんな企画を持ってきてる馬鹿な奴がいるから会ってみろ」と紹介されて。その場で興味を持ったら、じゃあ頼んだよって(笑)。そこからはもう、どうせやるんだったら好き勝手にやろうと。プロデューサーって本来は止め役なんですけど、ときには止めつつ、ときにはいっしょに暴走しつつで作ってます。

――それで制作が始まったのですね。

稲葉　企画書といってもペラ紙3枚くらいのものだったんですが、そこに「起動するだけで射精しちまうぐらい気持ちいい」って書いてあったんです。この気持ちがあれば絶対いける、と(笑)。ただ、形にするまでに、えらい時間と労力が……(笑)。当初はほかのハードでやろうという話もあったんですが、どうせやるならチャレンジャブルなXboxで出そうとなって。開発チームも、カプコンとしては珍しい編成です。20人くらいと小規模で、会社に属さない河野たちの集団と、社内スタッフとの融合体みたいなね。でも、河野の引っ張る力が優れているので、これまでにない一体感が生まれてます。彼、カリスマですから。

河野　ブッ(吹き)。でも、カプコンさんの求めるクオリティーの高さには戸惑いましたね。正直これまでは、企画書の60パーセントを実現できれば成功という意識でしたが、今回は、ほぼ100パーセント(笑)。優秀なスタッフの力が大きいです。

稲葉　とくに絵造りに関しては、精鋭スタッフを充てているんですよ。『デビルメイクライ』を担当したエース級の者をふたり連れてきてアートディレクションをやらせたら、あがってきたのが、とことん渋くて、重たくて、リアルで……地味な(笑)。

――とはいえ、ずいぶんと思いきった内容にしましたね。

稲葉　当然社内からは「アホか」って声もあがります(笑)。でもそこは僕までで止めておいて、作り手には「純粋な思いで業界に対して新しいものを提示してくれよ」と。新しくておもしろい、その両方満たしてればそれでいいじゃないかと。

河野　正直、こういう形でやれるのはこれが最後じゃないかという気持ちで作っています。

ゲームの一部ではなく一体なコントローラー

――では、企画段階から専用コントローラーありきということなんですね。

河野　コントローラーの存在がさきです。既存のゲームに、このコントローラーをつけましたというだけでは、作る価値がないと思うんです。だからゲーム内容も、この専用コントローラーで遊んでこそ、という部分を突き詰めた結果なんです。



鉄騎プロデューサー
稲葉 敦志
さまざまなゲームメーカーを経て'98年カプコン入社。代表作は『逆転裁判』。

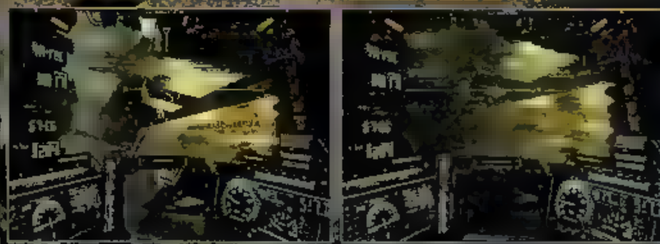


↑専用コントローラーはこの巨大サイズ。製品版では上面が鉄板貼りになるという。

画面内の嘘を徹底排除した究極のリアリズム

本タイトルでは、画面はもちろん、VTの挙動にいたるまで、"ゲームだから"という嘘や妥協を感じさせない作りが徹底されている。[illegible]の[illegible]には[illegible]画面[illegible]機体が炎[illegible]必要も

ある。画面上の建造物も単なるオブジェクトではなく、攻撃が加わればダメージを受け、最終的には倒壊する。[illegible]ての建造物が[illegible]処理[illegible]の[illegible]初めて実現した[illegible]る。[illegible]極めつけは、機体が破壊される際[illegible]出スイッチを押さないとパイロット[illegible]、そのセーブデータは失われてしまう。戦場では、一瞬の[illegible]判断が死につながる。



↑急[illegible]上や急転回など、無[illegible]な[illegible]ンサーの限界を超えるとVTは転倒してしまう。[illegible]上付[illegible]で描き込まれたCG[illegible]によりモニター映像がブレている様子にも注目。



[illegible](当然ながらマニュアルで)[illegible]から出た炎の繰り返しにより、[illegible]



↑前方の高層ビルに向けてロケット弾を発射。[illegible]した箇所からは爆煙が上がり、最終的には倒壊してしま[illegible]。このように、画面内の建造物すべてが破壊可能である。

稲葉　アーケードって特殊なコントローラーは使えますけど、習熟する遊びって作りづらいですよね。ゲームとして取っつきが悪かったらそこで終わってしまう。だから本当は、コンシューマーで望まれていた形なのだろうと思いますよ。

——コントローラーとソフトが一体といったところですか？

稲葉　一体ではなく一部なんです。もともと違うものを組み合わせて一体化してるんじゃなくて、内包する一部。そこは誤解しないでほしい。

河野　当初のコンセプトに"玩具としての快楽"とあるんですか、ゲームの楽しさを増やすためにコントローラーがあるわけではない。今回、ある意味ゲーム屋として作ってない部分があって、オモチャを作っているノリなんです。極端な話をすれば、画面を消してコントローラーだけをいじって遊べる。そういった意識。

稲葉　これを見て欲しくなる人って、理由ないと思うんですよ。子供が超合金を見て感じる気持ちに近いと思う。だから見た人のリアクションって「これすっげえな」「なんか知らないけど、買おう」っていうのがいちばん多くて(笑)。そういう気持ちは大事にしたいですね。

河野　戦闘部分は、もちろんしっかり作っていますし、かなりボリュームがあります。それでも、誤解を恐れずに言うならば、"VTを起動させるまで"がゲーム本編みたいなもの。エンジンスイッチを入れて、わあ、起動した！　じゃあ消してもう1回とか(笑)。ムチャな話かもしれませんが、我々といっしょに馬鹿な踊りを踊ってくださいと(笑)。

ライト[illegible]だけのユー[illegible]いら[illegible]

——開発中の動いている画面では、"重たい動き"が印象的でしたが。

[illegible]　やはり皆さん、『アーマード・コア』とか『バーチャロン』を想像しますよね。ただ、ああいった軽快なものって、ロボットを題材にしたアクションゲームじゃないですか。

　そういったゲームに、複雑な操作は許されないと思うんです。でも『鉄騎』では、操縦が複雑でちょっと間違えればコケてしまう。それをうまく制御することで、「ああ、いまの俺すげえかっこいいわ」と思ってもらうように、それに似合う遅い挙動にしたわけです。

稲葉　ジャンルが"操縦"ですから(笑)。なので、対戦要素は入れてません。不可能ではないけど、一度に大量のものを提示すると『鉄騎』の魅力が理解されない可能性がある。

——コックピットの画面のデザインもかなり凝ったものですよね。

稲葉　いままでの"いかに見やすくするか"が、"どう閉塞感を演出するか"になってるので。苦労してます。

河野　通信のセリフも聞き取れないと問題があるから、字幕を出すのが常識でしょうけど、それは本当のコックピットにはないから、絶対出しちゃダメだと。爆発音で聴き取れなかったら、それも戦場だからだと。だから、ゲーム中のヘルプやチュートリアルもあえて用意しません。

[illegible]　マニュアルも凝ったものにしますよ。恐らく、濃い方々が想像したとおりのものを(笑)。やりすぎだって、最近さすがに上もハラハラしだしてますわ(笑)。

——価格が気になりますが……。

[illegible]　また未定ですが、2万円は超えるつもりはないし、クオリティーを下げるつもりもありません。コントローラーは、アスキーさんに制作委託してますが、その開発担当者がまたノリノリで(笑)。コストを上げずにクオリティーを上げてくれとか、ムチャな要求ばかりしてます(笑)。でも、質感が安っぽくなっちゃったら、シラケておしまいですから。

——最後に、どういった層に楽しんでもらいたいですか？

河野　趣味に対してゆとりを持って向き合える大人がターゲットです。

稲葉　僕らはハンドメイドでゲーム作ってるようなもの。この遊びに共感してくれる人だけ買ってくれたら、それでけっこうです。これが売れないようだったらゲーム業界もおもしろくないなって。でも、ミリオン行くような世界はちょっと気持ち悪いかな(笑)。



鉄騎ディレクター
河野一二三
チーム『ヌードメーカー』代表。ヒューマン時代に『クロックタワー』など企画。

緊急告知　次号より定例コーナー「鉄騎月報（TEKKI REPORT）」始動! 刮目して待て!!

緊急速報!!
Urgent news flash!!





チーム叢専用A.R.K.機体

A.R.K.(アーク)とはARTIFICIAL. REFLEXIVE. KINETICOID(造語)の略称であるAIアシストの搭乗型ロボット。パイロットの視線や筋肉の緊張などをセンサーで感知、機体に反映することで、リアルタイムに行動を先読みした移動補正を計算。状況に沿った戦闘プランの提案ほか、地形障害物データを入手することで激突時の衝撃吸収に備えたり、危険情報をあらかじめ知らせたりすることが可能となっている。


⬅A.R.K.の動力はLMPエンジン。超高温のプラズマをさらに超収縮、加速噴射させて、驚異的な推進力を得る仕組み。

叢 MURAKUMO

都市空間などを華麗に飛び回る飛行型チェイスアクション!

タイトル	ムラクモ		
発売	フロム・ソフトウェア	ジャンル	ハイスピード3Dメカアクション
発売日	2002年夏発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー:金子陽輔
プレイ人数	未定		
その他	—		

フロム・ソフトウェアのXbox第1弾「叢」。以前から発表されていた本作だが、その核となるこだわりのゲームシステムがいよいよ明らかになってきた

Xboxならではのハイスピードな爽快感を追求!

理想都市"オリヴァーポート"を守る特務チーム、"叢 MURAKUMO"の一員となって暴走する敵を倒していく本作。プレイヤーはA.R.K.と呼ばれる飛行型マシンを操作して都市空間などを自由に飛び回り、ターゲットとなる敵A.R.K.を追跡・撃退していくのだ。並び立つビルの合間をハイスピードでくぐり抜けながらの攻防など、Xboxのハイスペックとフロム・ソフトウェアの開発力ならではの3Dメカアクションが展開されるぞ


⬆近未来の理想都市がゲームの舞台の中心となる。広大な3D空間をハイスピードで立体的に飛び回ることが可能だ!

➡Xboxのグラフィック描画能力、基づく環境マッピング技術によって自機のビルへの映り込みなども美しく表現。その空間演出にも注目したい。




⬅自機となるA.R.K.のデザインも1体1体、細部に至るまで作り込まれている。メカものには定評のある同社だけに、次いに期待が高まるところ。

クールで派手な追撃劇に実現する数々の演出!!

本作の最大のテーマはズバリ、"ハイスピード"。開発に当たってはまず第一に、すさまじい速さで広大な3D空間を突っ切って飛ぶ疾走感、敵ターゲットと派手なチェイスアクションをくり広げる爽快感の創出のために、労力が割かれているという。

操作性に関しても、直感的なアクションを実現するために使用ボタンを極力限定。基本的には、アナログスティックによる上昇・下降と左右旋回、加速・減速のブーストと2種の武器使用というシンプルな操作形態でまとめられるようだ。

そして、まるでアクション映画のワンシーンのようなクールな展開を自然に演出する数々のシステム。誰でも気持ちよく、遊び込めば遊び込むほどさらにカッコいいプレイができるようになるのが特徴だ。



注目1 オートで軌道修正

3Dで構成された各ステージではベースルートと基本的な進行路が定められており、その範囲内で、プレイヤーは自機A.R.K.を全方向に操りながら敵を追撃していく。その攻防はかなりのハイスピードで展開されるため、流れが途中で寸断されないよう、自機が障害物に接触しそうなタイミングで、ある程度自動回避してくれる機能なども備わっているのだ。



←↓高層ビル街での低空チェイス中、ビルに衝突してしまい追撃が中断される……なんてことも頻繁。そこで自動的にビルを避けて衝突を回避してくれたりするのだ。

←謎の敵A.R.K.機体。機体色、デザインとも自機A.R.K.とよく似ているが……一説には主人公のライバル的存在が操るマシンとも言われる。はたしてその正体とは……?

注目2 リアルタイムに破損する機体

自機となるA.R.K.には複数の機体が用意され、ステージの目的に合わせて、任意に適切なA.R.K.を選択、使い分けていくことになる。各機体は、敵からの攻撃などでダメージを受けるとリアルタイムに装甲に傷がつき、破壊されていくといった細かい演出も施されるぞ。



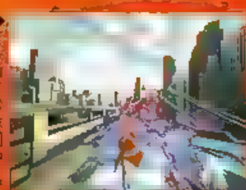
←頭部や腕部の装甲がはがれ、内部の機構がむき出しになってきた。



↓ダメージによって装甲が傷ついていくさまは、当然、各A.R.K.機体ごとに異なる。

注目3 没入感を高める空間表現

ステージ内に登場する建造物などは、自機と同じく、弾丸や衝突によって傷ついていく。ビルの外面に刻まれる弾痕、削り取られる壁面など、パワーあふれるXboxのグラフィック生成能力が、破壊のリアル感を描き出す。風圧によって水しぶきが立つような自然現象の表現も見逃せない。



➡ビル街での戦闘中、弾丸がビルに当たれば、その外面に弾痕が残る。



➡水しぶきを巻き上げながら水面すれすれを飛ぶ。飛行速度の速さを物語る演出だ。

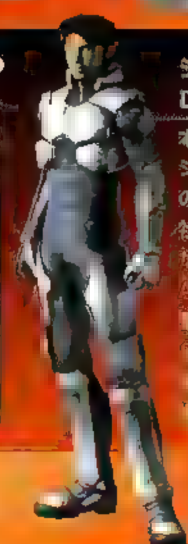
理想実験型都市オリヴァーポートの秘密とは?

世界各地で、ルグナル社の開発した自律型サポート機能付搭乗メカ"A.R.K."による原因不明の暴走事件が急増。それは繁栄を極めるオリヴァーポートでも例外ではなく、市は同じA.R.K.をもって事件に対処する特務チーム"A"隊が設立された……





↓強力な機動性と強襲性を持つA.R.K.。パイロットは特殊部隊的な要素が強い。



ジェラルド=ロスチャイルド

本編の主人公。通称ジェリー。約7年まえの戦争時はルグナル社のテストパイロットだったが、現在はA.R.K.防衛部隊の一員。過去の経験から……

Thousand Land

マップを育てて戦い合う 新感覚の"庭"バトル!

以前から発表されていた『GAIA BLADE』のAIシステムをベースに、まったく新しい作品として生まれ変わったリアルタイムシミュレーションRPG。それが、自分好みの庭を作って対戦させる『サウザンドランド』(仮題)だ。

タイトル	サウザンドランド(仮題)		
発売元	フロム・ソフトウェア		リアルタイムシミュレーションRPG
発売日	2002年秋発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	スタッフ	プロデューサー：金子篤典
[illegible]	未定		
その他	—		

昨年8月に発表されたファンタジーテイストの作品『GAIA BLADE』が、この度、まったく新しいふたつの作品として姿を現した。ひとつはこの『サウザンドランド』、もうひとつは下で紹介している新生「GAIA BLADE」だ。フロム・ソフトウェア初のリアルタイムシミュレーションRPGというジャンルは両タイトルともそのままだが、テイストや内容は完全に新規のものとなっている。

『サウザンドランド』は、未来世界のボードゲーム"ジオスレイト"をテーマにした対戦型ゲーム。大砲や城壁など、多彩な性能を備えた数多くのパーツを使って自分だけの"庭"(マップ)を作り上げ、他人の庭とバトル!(ひとり用ではCPUキャラフと対戦)庭どうしのバトルでは、プレイヤーの代わりに独自の思考を持ったAIキャラが登場。それぞれがカスタマイズした庭に挑むのだ。

自分だけの庭を作り上げよう!



↑地面を隆起させて足止めを作ったり、多彩な効果を持つパーツを配置して罠を仕掛けたり。相手のAIキャラに攻略されないような庭を作成していくのだ。



➡庭バトルの際、相手陣地に攻め入るのは独自の思考を持つAIユニット。最初は頼りないが、少しずつ成長するぞ。

GAIA BLADE

浮遊島を舞台にしたファンタジー調の世界観から、180度テイストが変更された新生「GAIA BLADE」。背景世界は、メカどうしによる争いが絶えない戦乱の時代。緊張感あふれる、軍勢対軍勢の集団戦闘が展開される。

タイトル	ガイアブレード		
発売元	フロム・ソフトウェア		リアルタイムメカシミュレーション
発売日	未定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	スタッフ	プロデューサー：金子篤典
[illegible]	未定		
その他			

生まれ変わったゲーム内容 テーマは"戦場の臨場感"!



明るい雰囲気の『サウザンドランド』とは正反対に、メカ兵器による過酷な戦場のライブ感覚が表現されるのが、今回新たに生まれ変わった「GAIA BLADE」だ。

プレイヤーは自部隊のリーダーとなり、リアルタイムに進行・変化していくマップ上の戦況に対応。各局面の条件に合わせてユニットを設定したり、全体指示を与えたりしていく。部隊はAIによって制御され、自動で戦闘を展開。それにより、緊迫した集団戦闘がくり広げられるというわけだ。ユニットには多数のメカ兵器が登場、状況によってミサイルやレーダーなど積載装備のカスタマイズなども可能となるようだ。





メカ対メカの集団戦闘が展開





『叢―MURAKUMO―』、『サウザンドランド』、『GAIA BLADE』――

フロム・ソフト渾身のXbox用 3タイトルをもっと知りたい!

高い技術力とこだわりの作風で多くのヒットシリーズを生み出してきたフロム・ソフトウェア。Xboxでも完全な新作となる3タイトルを発表、精力的に開発が進められている。今回は各作品のコンセプトを中心に伺ってみた。



金子章典 Akinori Kaneko
フロム・ソフトウェア開発2部　次長
『叢―MURAKUMO―』、『サウザンドランド』、『GAIA BLADE』の3作すべてをプロデュースする。

Xboxでのゲーム開発 [illegible]

金子　当初2タイトルだった『叢―MURAKUMO―』と『GAIA BLADE』は、もっとも基本的なスタンスである「プラットフォームにいちばん合ったタイトルというのはどういうものか」という手探りから始まりました。今回、3タイトルとして新たに発表させていただいたところで、ようやくXboxにはどのようなゲームが適しているのかが見えてきたところです。いよいよ、これから詰めに入るところですね。

Xboxでの開発は、純粋なプログラマーとしての入りやすさという点では、いままでの中でもいちばんよかったかなという印象はあります。システム的な部分でいえば、グラフィックチップが勝手にやってくれる部分が大きかったり、マイクロソフトですからウィンドウズとの親和性がいちばん高い点もあったりと、過去にDirect X、VISUAL Cなどで開発していたメンバーにとってはスムーズに入りやすかったようです。

『叢―MURAKUMO―』で突き詰めるものとは!

金子　『叢』は、ようやくいま仕様ベースで企画が固まりつつある段階です。昨年からかなり手探りで、スピード感といっても具体的にどれくらいなのかとか、描画といっても実際にどれくらいできるのかとか、そのへんを詰めてきまして。完成までの流れからすると、まだ全体の15パーセントくらいの進行度なんですけど、ウチの場合はいつもそこまでが長いので、ここからガーっといくつもりでいます。システムの試行錯誤の部分で手を抜いちゃうと最後まで問題が出ちゃうので、そこに時間を割いているんですね。

『叢』の企画のベースにはいろいろあったんですけど、当社の『アーマード・コア』シリーズとはまったく別の方向でメカというものを表現できないかなというところから始まりまして、それから派生してきたアイデアとして"スピード感"というものを出したいね、と。また、映画のチェイスしているシーンというのは、ある程度作られたチェイスじゃないですか。たとえば、閉まりそうな部分をギリギリでくぐり抜けていくようなシーン。ああいうのは、やっぱり自由度の高いゲームだと再現しにくいよね、と。ユーザーさんはそこまでは操作できないですから。そこで、そのようなものをゲームで再現できないかなというところからも発想が始まりました。ウチではゲームの企画自体もそうですが、何を突き詰めたいのかって話を必ず持ち出すんです。その中で「スピード感を突き詰めよう」となったときに、いままでの当社のゲームシステムとはまた違った方向で、そのためのシステムを用意しようという方向ですね。

『叢―MURAKUMO―』が打ち出すカッコ良さ

金子　『叢』では、メカというよりはマシンという感覚を打ち出したいと思っています。たとえばビルが近づいてきて危ないとき、勝手に自動制御で"蹴って"飛んでくれるとか。ぶつかってスピード感が途切れるようなことがなくなります。

だから、ある程度の操作ができれば、そのステージをクリアーすることはできる。下手な人がやっても、ある程度はカッコよく見えるようにしてあげるという。そこから加点発想で、もっとやればもっとカッコよくできるように、と。ベースに気持ちよさがあるうえで、さらにカッコよく、速く、キレイにと詰めていける方向にゲーム性を膨らませたいですね。操作も直感的でないボタンをすべて排除するところから始まっていまして、単純に"上下左右"、"撃つ"といったなかで、どれだけ微妙な操作ができるかという。ヒロイック感が自分に感じられれば、というのもコンセプトにあります。

『GAIA BLADE』リニューアルの経緯

金子　AIのシステムを使って"戦場"を表現できないかと進めていたんですが、その流れでいちばん適している表現だろうと思われるものが『サウザンドランド』に転化しました。同時に、このAIをベースにすれば"メカで戦場"もできるのではと、AIを軸に2タイトルに派生させて。ただし、ふたつはまったくの別物、別のシステムになります。AIに関しては、(思考させる)数や考慮時間の深さという部分で、Xboxがいちばん最適だろうという発想です。ある表現をしようとするときのハード適性の差なんですが、今回「AIを詰めよう」という話になったときに、Xbox以外の選択肢はなかったという感じですね。

『サウザンド』は基本的に対戦を意識したもので、自分だけの自己満足の世界をどこまで突き詰められるかがテーマです。砂場いじりの感覚で庭を作って友だちどうしで対戦するときに、そんな作りかたもできるんだというくらいバリエーションが出るようにしたいですね。AIのテーマは、たとえるなら"学芸会に出ている子供"(笑)。すごく一生懸命やっているんだけど失敗しちゃうさま、それくらいの微笑ましいAIを再現できないかなと。必死にやっているのが、ようやく成功したりとか、ほかの影響を受けて変わっていったりとか。意志を持つというよりは、必死になって目標を達成しようとしているさまを再現したいですね。

他方『GAIA BLADE』は、映画『プライベートライアン』の冒頭シーンのような"戦場感"。局地戦というか、ひと区域で行われている本気の戦争、それを数やAIで表現できないかな、と。どこまで束ねられるか、集団戦闘のおもしろさにも挑戦したいです。ネットワークに関してはけっこうひと筋縄ではいかないところもありまして、やってみたいところは十分あるんですが、まだ公表はできないですね。積極的に検討している段階です。まずは『サウザンド』でどこまでの表現力、計算ができるのかを蓄積したうえで、『GAIA BLADE』に活かしたいと思います。



緊急速報!! Urgent news flash!!

あのアクアプラスがXboxに参入を決定!!

TENEREZZA テネレッツァ



Xbox発売日に心強い援軍がやってきた！　あの人気メーカー、アクアプラスが『テネレッツァ』を引っさげてXboxへの参入を発表したのだ。



タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	今夏発売予定	価格	未定
開発	アクアプラス	原作者	―
プレイ人数	未定		未定
その他	―		

目指すは自由度の高い正統派RPG

Xbox発売日早々、ビッグニュースが飛び込んできた！　あのアクアプラスがXboxへの参入を表明したのだ。ご存じのようにアクアプラスといえば、『To Heart』(PS版) や「こみっくパーティー」(ドリームキャスト版) などで、ファンの支持をがっちりとつかんでいるメーカー。Xboxに参入となれば、ファンにとってこれ以上心強い話はない。そこで気になるのは参入第一弾のタイトルだが、発表されたのは何とオリジナルRPG。しかも、自由度の高い正統派のRPGだという。



⬆今回はゲーム画面も初公開。こちらは街中での会話シーン。どんな出会いが待っているのかな……。



⬇街中を移動中のテネレッツァ。Xboxでの冒険行が、いまここに始まる。発売予定の夏が待ち遠しいところ。

参入記念インタビュー

正統派RPGを目指してあえて直球勝負を挑む



アクアプラス代表取締役 下川直哉氏

衝撃的にXboxへの参入を発表したアクアプラス。はたしてアクアプラスはXboxでどのような方向を目指すのか？ここでは代表取締役・下川直哉氏に、Xboxのことや「テネレッツァ」のことなど、洗いざらい聞いてみたぞ。

RPGを作りたいという声が……

――それにしても、Xboxでオリジナルの RPGを発表するというのは、ファンにとっても驚きだったと思うのですが……。

下川　確かにアクアプラスブランドでは、美少女ゲームの移植が中心で、オリジナルタイトルは初めてなんです。それで意外に思われたかもしれませんが、昔から社内では「RPGが作りたい！」という根強い声がありまして……。社内的にはすんなりと開発が決まったんですよ。

――なぜXboxでの開発を決めたのですか？

下川　そう改まって言われると困るんですが(笑)、うちはもともとPCを中心にやっているんで、開発環境にはとてもなじみ深かったんです。そのへんの開発のしやすさが、最終的な決め手になりましたね。



⬅背景画ひとつにも細やかな心配りが見られるのだ。

第一弾は大自然を舞台にしたアクションRPG!!

街の何でも屋の大冒険

本作の舞台となるのは、交易都市エスペランサ。ある日、エスペランサで冒険野郎の失踪事件が起こるが、そこで立ち上がったのが"街の何でも屋"テネレッツァ。はてさて、どんな冒険が待っているのか……。



⬅エスペランサはモンスタが異常発生。テネレッツァは魔法を武器にモンスター退治に乗り出したのだ。画面はゴレムへの攻撃シーン。

⬇橋を移動するテネレッツァ。これから、よりモンスターのいる地域へ踏み込んでいくところなのかな？





⬅元気ハツラツのテネレッツァがタンカを切る。彼女の魅力がいっぱいつまったRPGがこの「テネレッツァ」なのだ。

天性の元気娘、テネレッツァに、その相棒である妖精のロロなど　。魅力的なキャラがいっぱいの本作。今回公開されたのは、ほとんどが線画段階のものなのだが、十分キャラの魅力が伝わるものとなっている。詳細が判明ししだい、本誌でも紹介していくぞ。







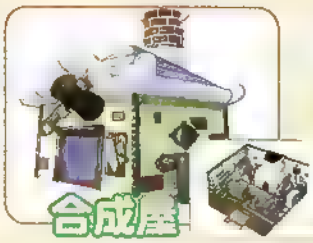


とびきり魅力的なキャラがいっぱい!!

建物も雰囲気満点

今回は建物の設定画も公開された。ほのぼのとしたタッチは世界観をより引きたててくれる仕上がり。ここでは代表的な3つの建物を紹介しよう。"合成屋"や"食材屋"など、ゲームではどんな役割を？







内容には自信あり！

では、「テネレッツァ」ですが、どのような内容に？

下川　誰にでも楽しんでいただけるような、正統派のRPGを目指しています。自由度が高く、やり込める要素を詰め込んでいきたいと思っています。

ある意味、アクアプラスブランドを意識させないような？

下川　というのとも、少し違うんですけどね(笑)。女の子を主人公に据えるあたり、うちらしいと言えば、うちらしいように思うんですが・・・。キャラクター造形には気を配っていますので、皆さんには気に入っていただけると思っています。とくに主人公のテネレッツァは天真爛漫、元気ハツラツで魅力的なキャラに仕上がっていますよ。

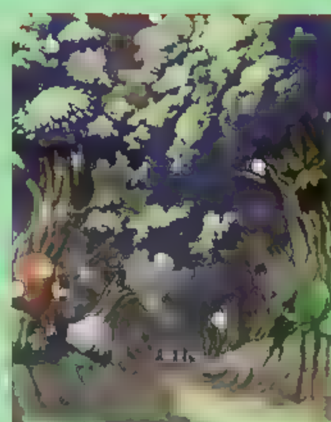
もちろん、主人公だけでなく、ほかのキャラクターの造形にも力を入れて制作しています。シナリオも含め、ゲーム内容にはかなりの自信を持って取り組んでいますよ。

ちなみに作品のテーマは？

下川　強いて言えば、楽しい冒険ですね。大自然の中で元気に生きていくテネレッツァが描ければと。すでに主題歌もできあがっているのですが、かなり大自然を思わせる雰囲気になっていますよ。

最後に気になる今後の展開なのですが・・・。

下川　プラットフォームはともかくとして、こうしたオリジナルも続けていきたいし、もちろん、いままでどおりの美少女ゲームもリリースしていきたいと思っています。皆さん期待していてください。



緊急速報!! Urgent news flash!!

ラジコンのヘリコプターを操作して 部屋の中を飛び回れ!

プチコプター

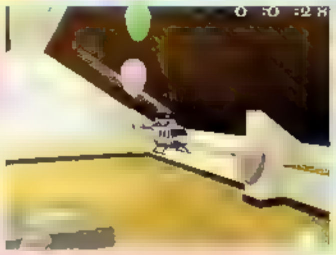


タイトル	プチコプター		
発売元	アクアシステム	ジャンル	インドアヘリコプターアドベンチャー
発売日	2002年4月25日発売予定	価格	6500円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	―
プレイ人数	未定		未定
その他	―		

ミニチュアのヘリコプターを操作して自由に飛び回れたら……。そんな夢を叶えてくれるソフト。

ヘリコプターの絶妙な操作感覚を実感

昨年5月にPC版が発売されるや、好評を博したフライトアドベンチャーがXboxに登場する。プレイヤーは小さなラジコンのヘリコプターを駆使して、部屋の中を冒険していくことになるのだ。開発を手掛けるのは、おもにPCのソフトを多数リリースしており、とくにフライトシミュレーターでは定評のあるアクアシステム。本作でも、ホンモノさながらのリアルな挙動などを再現しているのだ。子どものころの憧れだったラジコンヘリの操作がXboxで実現できる――。



↑フライトシュミレーターとしても十分通用するデキなのだ。



↑PCからの移植だけに開発はスムーズだったとか。もちろん、Xbox版ではオリジナル要素も多数追加される予定。詳細に関しては次回以降をお楽しみに。



↑近ごろの生活環境だと、ラジコンを操作するのもままならぬ。本作ならこころおきなくラジコンで遊べる!

ふたつのモードでラジコン操作を極める

ラジコン操作を極めるために用意されているのが、"アドベンチャーモード"と"チャレンジモード"のふたつのモード。それぞれテイストの異なるふたつのモードで、ラジコン操作に熟練しよう（画面は2点ともPC版のものです）。

アドベンチャーモード

部屋の中に置かれた星をひとつひとつ取っていくモード。星は全部で100個あり、12ある部屋の中にちりばめられているぞ。



↑墜落しないように注意して星をゲット。

チャレンジモード

目的地にうまく着地する、などといった、バラエティーに富んだミニゲームが楽しめる。4種類のゲームを6つのレベルまで遊べるのだ。



↑浮遊する風船をうまく割れるかな？

登場する機体

本作には、ホンモノをモチーフにした数多くのヘリコプターが登場する。もちろん、機体にはそれぞれ性能差があるのだ。

ボーイング AH-64 アパッチ



↑世界最強の全天候型攻撃ヘリコプター。多くの[illegible]に導入され[illegible]

川崎 KV-107 バートル



↑輸送タイプのヘリ。胴体前後に2基のタービン・エンジンを搭載する。

アグスタ A-109 K2



↑高速性能と高い搭載能力から、おもに[illegible]として[illegible]する。

MDヘリコプター MD520N ノーター



↑機敏な運動性と操縦性のよさが特徴のヘリ。5人乗りの小型タイプ。

川崎 OH-1



↑陸上自衛隊が2000年から採用を開始した[illegible]。



Microsoft
ねずみのオキテは、きびしいでチュ。
ある日、ボクらのごちそうが
ヨソモノねずみに盗まれた。
この家のモノは、ボクらのもの。
見逃すわけにはいかないでチュ。
さっそく仲間と一緒に
ヨソモノをこらしめるでチュ。
アポロ
ねずみたちの
大肉弾バトル!
いざ、
小さな小さな大冒険へ!!
テーマソングは、Folder5!!
ドタバタねずみアドベンチャー
ねずみくす
Have a nice day!
ねずみくす
希望小売価格6,800円（税別）
2月22日発売
ARE YOU READY? Get Xbox キャンペーン 2002年2月22日～3月31日
Xbox本体＋Xboxソフト3本以上購入で、Wチャンス。合計100,222名様に!
チャンス1［抽選で合計222名様に］
Xboxの性能を引き出すパイオニア製品!
●5.1chスピーカーシステム、AVアンプ（100名様）
●ダイナミックステレオヘッドホン（122名様）
チャンス2［先着で合計100,000名様に］
ワーナー・ホーム・ビデオ厳選30作品の中から、あなたのお好きなDVDを1枚プレゼント!
Xbox.jp
XBOX
Xbox.jp
2.22


アデランス
http://www.aderans.co.jp

2月22日～3月21日



相沢浩仁



クロスレビューにおけるボクの採点基準は、おもしろさは当然だけれども新しさと驚きがあればそれを補うこともある、というもの。またXbox専門誌としてそのソフトはXboxユーザにはどのような意義があるか、という視点で見るように心がけている。本誌編集長。

ローリング内沢



ついに発売されましたXbox。個人的には未知のパワーを持った将来性のあるハードだと思っています。しかし、それは良質なソフトの出現があってこそ。ソフトなければタダの箱ですので。どのソフトメーカーがそのパワーを引き出してくれるのか、非常に楽しみでっす。

石井ぜんじ



半年以上の調査期間を費やした書籍、セガアーケード・ヒストリーが発売されてほっと一息。しかし「式神の城」をプレイするため、あいかわらずのゲーセン通いが続く。アーケードならシビアで不親切なゲームも平気なのだが、なぜか家庭用だと腹が立つのは不思議。

麻布アルノ



ビデオゲームの誕生の地アメリカ生まれのXbox。現在までビデオゲームを立派な文化に育ててきた日本メーカーもそんなXboxを本気で応援している。今後も楽しみ。というわけで日本初Xbox専門誌である本誌の初クロスレビューに参加できて最高

2月22日

DEAD OR ALIVE 3



打・投・掴による三つ巴やデンジャーゾーンなどの独創的なシステム、透き通るような美麗なグラフィックが好評の「DOA」シリーズ最新作が新キャラクター、新ステージ、新システムとともに登場。

先行発売された北米版に新技やオープニングムービー、新コスチュームなどが加わって、もはや「DOA」に望むものはすべてが入っている。ゲーム中の表現力は前作のCGムービーレベルであり、Xboxの潜在能力をまざまざと見せつけてくれる。誰でも手軽に遊べるうえ、奥も深い。

気持ちいいのひとこと。連続技がサクサクと決まる爽快感、そして気持ちよさを増幅する効果音や、ステージ上の演出などが凝っている。格闘ゲームのシステム的にはオーソドックスではあるが完成度は高く、こだわりのある作り。気持ちいいというプレイの感触は大事だと思う。

モデリングのレベルの高さ、美しさにはさらに磨きがかかっており、そのこだわりはすばらしいと思う。ゲームとしてもそつなく仕上がっているが、本来対戦格闘ゲームは戦いの中で美学を感じとっていくもの。もうひと押し、プレイヤーをのめりこませる何かが足りない気がする。

期待の「DOA3」。前作の正当な進化版。ステージは単純により美しくなっただけでなく、遠近感と立体感が強調されている。新キャラなどの追加要素はいい感じ。パワーアップした迫力のある映像は、家庭用ゲーム用3D格闘ゲーム市場最高レベル。対人間対戦が非常に熱い!

2月22日

DOUBLE-S.T.E.A.L



香港をモチーフにした街並みを走り回り、さまざまなミッションをクリアする3Dカーアクション。クルマが壊れようが、街を破壊しようがおかまいなしに作戦の遂行を目指して爆走しまくるのだ。

難易度はやや高めだが、バラエティーに富んだ20ステージで意外な攻略方法を発見したときのうれしさは、どこでも走れて、そこいら中を壊せるという、自由度の高いこのゲームならでは。空気や水のゆらめき、夜の香港やリプレイの美しさはXboxの表現力の底力を実感させてくれる。

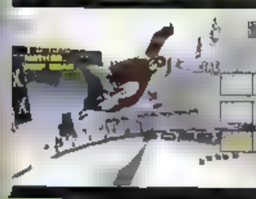
ゲームシステム的にはプレイステーションで発売されていた、「RUNABOUT」風。緻密に作られた箱庭内をどこでも爆走できる自由度、障害物を破壊する爽快感がウリ。そしてそれを引き立たせる美麗なグラフィックにも注目。オリジナリティーはないが出来はとてもよいと思いますよ。

クルマのぶつかった感触、敵車の挙動に不自然さを抱かせない技術力は感嘆に値する。Xboxラインナップの中でオリジナル性の高い作品としても評価したい。ただゲーム内容がしっかりしているだけに、きちんとミッションを攻略しないと先に進めない。やりこむ気力が必要だ。

Xboxの高性能ならではの3Dカーアクション。細かく作り込まれたフルポリゴングラフィックとド派手なクラッシュシーンは必見。かなり高い自由度とマップの広さに大満足。ミッションのバリエーションが豊かで楽しめるし、スピード感や緊張感も満点でけっこうハマっちゃう。

2月22日

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002



アメリカで放送されている人気スポーツチャンネル"Winter X Games"をゲーム化。番組に出演する13名のプロボーダーが実名で登場。さまざまなトリックで、スノボならではの爽快感を楽しめる。

オーソドックスなスノボゲームとして完成度は高く、実際にプレイしてみても遊びやすい。練習用のチュートリアルを含めてモードも豊富で親切。自キャラを育てるモードもあり、長く楽しめそう。シミュレーションとゲーム性で分けると、どちらかと言えば後者を重視したタイプ。

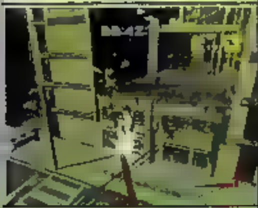
チュートリアルモードも親切、簡単操作でトリックを出すことができる初心者でも楽しめるゲームシステム。この手のスノボーゲームに必須なエアトリックの爽快感も押さえてある。しかし他のスノボーゲームとの差別化は薄く、オーソドックスな印象。よくまとまっているカンジ。

トリックを決めるコマンドに慣れるためにチュートリアルで少しずつ技を覚えられるのがいい。コースも多彩なので、少しずつテクニックを磨いていけるのが親切だ。しかしまとまりはいいのだが、突出したインパクトが感じられないのが残念。もっと美学を追及してもよかった。

世界のトップボーダーが実名で登場するなど、全面において本物指向というアクション感覚のスノボゲー。しかし、雪の表現や背景の寂しさに不満があるし、滑りを満喫できない。マイキャラを作成し育成させることが可能な点はナイスだが、全体的にとくに魅かれる点はなし。

2月22日

JSRFジェットセットラジオフューチャー



クールな雰囲気とビートの利いたBGM、"マンガディメンション"と呼ばれる表現方法が、Xboxによりパワーアップして登場。未来都市トーキョーを駆けめぐり所属チームのグラフィティを描いていく

後半の難易度以外、ドリームキャスト版でもとくに不満はなかったが、マシンパワーはこうもゲーム性や爽快感を変えるのか、ということを実証した好例だ。軽い操作で気持ちよく、広くなったシブヤを駆け巡る。とにかく動かしやすいので、ついつい悪ガキに変身してしまうのだ。

アクションとしての楽しさ、そしてレースとしての楽しさはもちろん、ある意味アタマを使うパズル的な楽しさもが詰まった作品。それらを統一感あるこだわりのデザインでまとめ、構成もしっかり練られている。前作をパワーアップさせたカンジが作品ににじみ出ている秀作です。

このシリーズはドリームキャストでも発売されていたが、自分はここで初めてプレイ。親切に説明してくれるので、思いのほかすんなり入っていくことができた。世界観のこだわりや、その疾走感は秀逸。若者ファッションに興味のない中年オヤジでも、ゲームとして楽しく遊べた。

ゲームシステムは前作と変わらないが、よりやりやすくて楽しくなっている。立体的でとても広いステージのインタラクティブ性やXboxのパワーを活かしたファンキーな演出はお見事。最大4人までの対戦モードもできてうれしい。センスのよさと技術のすばらしさに大感動。

2月22日

エアフォースデルタII



世界大戦が勃発し、世界情勢が不安に包まれた20X1年。統合軍壊滅のため世界中の軍用機を操り、さまざまなミッションをクリアするのがプレイヤーに課せられた任務となるフライトシューティング。

映像やサウンドを中心に前作のドリームキャスト版を踏襲した強化版。宙返りなどはできるものの、基本的にフライトシミュレーター的な要素はない。撃墜されてもお金を稼げるポイントがたくさんあるなど、誰でも手軽に楽しめるシューティングゲームとしての工夫がうれしい。

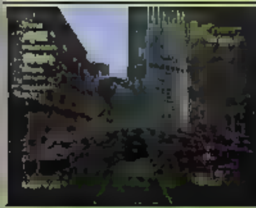
よく言えばオーソドックスで安心感がある。逆を言えば特出する部分が見あたらず楽しさのポイントが見いだしにくい。ゲームはたんたんと進むのだが、プレイヤーをのめり込ませる導線が欲しいところ。戦闘、スピード感、操作感など……どこがウリなのかがわかりずらかった。

オーソドックスな3Dシューティングで、安心して楽しめる。最初のうちはドッグファイトで敵機を見失ったが、このジャンルに慣れた人なら問題ないだろう。賞金を稼ぐと新機体を買っていけるのだが、耐久力を除けば驚くほどの違いはない。ゲームならではの派手さが欲しかった。

アーケード感覚で楽しめる3Dフライトシューティング。前作と比較すると、演出がかなりパワーアップしている。光と影などのエフェクトは非常に華麗。強力な戦闘機を購入しながら新しいミッションに挑戦するシステムはファー。簡単操作で爽快感のある空中戦を味わえる。

2月22日

Project Gotham World Street Racer



リアルな挙動を楽しむ、単に速く走るだけではない魅力が詰め込まれたレースゲーム。"KUDOS"という独自のポイントを集め、スタイリッシュに芸術的な走りを極める。世界の名車たちも精巧に再現。

実在の街を実車で走るリアリティーと楽しさ。ウソや妥協のないコースで、クルマがぶつかれば見た目も壊れていく。派手にカッコよく、そしてもちろん速く走ることを追求したレースゲーム。後半の難易度はかなりのものだが、やりこんでみる価値は必ずあるはず。リプレイも楽しい。

スピードの爽快さというよりも、いかに華麗な走りを極めるかがポイント。ドラテクを重視したその作りはカーレースファン向けかも。しかしながらドリフトの爽快さや楽しさは淡い印象です。また、ハードディスクに録音した曲をゲーム中使用できるのはXboxらしい楽しみかたで◎。

ひたすら走りのテクニックを追及したストイックな作品。しかし周回ラップを競うだけでなく、3票以内を目指したりKUDOSを得るためにドリフトしたりと、いろいろな楽しみができる。しかも、そのノルマが絶妙で、少しずつテクニックを磨いて進歩していけるのがすばらしい。

リアル系グラフィックのドライブゲーム。スピードだけでなく、カッコイイ走りを中心にしたゲームシステムは新感覚。表示の荒さなど、少し気になる部分はあるが、楽しいソフトに仕上がってる。東京の新宿や浅草などといった場所をフルスピードで走ることができて気持ちいい。

2月22日

ねずみくす



みんなで仲良く平和に暮らしていたねずみたち。ある日突然、ヨソモノネズミがやってきて、大事なごちそうを盗まれた。ヨソモノネズミを捜して田舎町を駆け回り、やっつけちゃおう。

最新ディズニー映画「モンスターズ・インク」でも採用されている毛をCGで表現する技術がXboxでは操作までできてしまう。ゲーム進行とは無関係に、ついアップにせずにはおれない。戦闘のランク上げなど、じつは攻略しがいのある部分もたくさんある。新しさにプラス1点!

しらみ潰しに部屋を移動してネズミを捜すだけというかくれんぼ的作品。移動は決められた方向のみ。フラグ立て感たっぷりのアドベンチャーのよう。ゲームとしての楽しさは淡いが、ネズミのリアルな毛の表現に挑戦した意欲作として評価すべき部分もあるかと思うのだが……。

敵のネズミを見つけて戦う、というルールはわかりやすい。しかしネズミ捜しが単調で、飽きてしまうのが難点。敵のネズミ以外の物をサーチしたときに、もっといろいろなことが起これば楽しかったのではないかと思ってしまう。ネズミの毛のふわふわした質感はいいのだが……。

一般ユーザー向けかわいい感じのアドベンチャーゲーム。登場するねずみたちのモノフワフワ感がうまく表現されているが、それ以外のよい点が見つからず。自由度が足りないし、操作も不良。ねずみの動きも変。3Dバトルも形になっていない。音楽も、かなりイライラさせる。

2月22日

ハイパースポーツ2002 WINTER



スキージャンプやアルペン滑降などの著名な競技種目が全部で10種目用意された。簡単操作で迫力あるアクションを楽しめるモードも多彩。インターネットで世界の競合に挑戦するモードも搭載。

絶対ゲーム化できそうにもないようなスポーツも、うまくまとめてしまうところはさすがコナミ。モーグルなんて驚いてしまった。リプレイなどの演出も美しい。半分くらいのゲームの本質は昔と変わらないはずなのに、それでもアツくなってしまうのはいまでも名作という証拠か。

「ハイパーオリンピック」系の連打、タイミングゲーム。ゲームキューブ版と内容まったく同じ。全体的な構成やゲームデザインは洗練されていて出来はよい。しかしプレイしたときのドキドキ感や白熱感は淡い印象。スピード感やテンポの問題か。ひとりでコツコツ派の人なら◎。

ウインタースポーツの種目をバラエティー豊かに取りそろえているのはいい。だが各種目のゲーム性はかなり違い、完成度も異なる。70メートルジャンプと90メートルジャンプのコマンドが異なるというのはどうか? 種目によっては楽しめるが、この統一感のなさが気になる。

スピード感の再現された競技種目はよい出来。種目によって操作感覚にバリエーションがあってグー。音ゲーのようなフィギュアスケートは笑える。が、なぜか盛り上がらない。パーティーゲーム感覚で楽しめたはずなのに、ふたり以上の人数でプレイできないのはナンセンス。

2月22日

天空－Tenku－ Freestyle Snowboarding



広大なゲレンテを自由に滑走し、好きな場所でトリックを決めることができる自由度の高さが魅力。スノーボート独特な爽快感と迫力を堪能し、華麗なトリックを決めて、天空を舞う迫力を追求!

いままでのスノボゲームは基本的に雪上のレースゲームで、必ず時間制限があり、思う存分にトリックを演じたりゲレンデを自由に滑ることはできなかった。このゲームでは超人的なジャンプも可能でスノボ本来の楽しさを追求したものといえる。難易度や操作性も北米版よりもマル。

簡単操作でトリックがくり出されるのはもちろんのこと、選手の動きなども非常によい。そして統一感のあるこだわりのデザインも◎。ただ、選手を育てるの育成部分、トリックの爽快感、なにか特出したウリなのかが見いだしにくかったです。気持ちよさ、楽しさの核はどこなのか。

操作がわかりにくく、技を出せるまでにかなりストレスがたまる。滑る感覚がうまく表現されており、作り込まれたフィールドが美しいだけに残念。舞台がよくても転倒しているだけでは楽しく遊べなかった。雰囲気はあるので、ゲーム以上にスノボーが好きな人なら楽しめるかも。

メニュー画面など、すべてのゲーム以外の部分のデザインがかなり悪い印象を与えるなど気になる。最初はわかりにくい部分が多い。しかし、じつはプレイしているうちに印象が少しずつ変わっていく。雪がキレイで滑りがすごく気持ちいい。やり込みの楽しい良作。



前半の9本では当然『DOA3』。これを持たずにどうやって友だちに自慢する(笑)。で、自分用には『Gotham』を一生やり込む。もちろん「JSRF」や『DOUBL-S T.E.A.L』は必須。老後の楽しみに「ねずみくす」。

Xboxならではという作品が少なかったのは残念ですが、なかでも気になったのは、『JSRF』と『DOA3』。ゲームの楽しさ、気持ちよさがギュッと詰まった作品です。これから長い目でXboxを見ていこうと思います。

レースゲームに数々の名作あれど、Xboxの『Project Gotham』は買って損のない一品。とことんディープにレースゲームにはまってほしい。ストレスを発散させたい人には、『DOUBLE-S T.E.A.L』がお薦め。ガンガンやっちゃいましょう。

迷わずに本体といっしょに「JSRF」と「DEAD OR ALIVE 3」の2本がベストチョイス。あとは『DOUBLE-S T E A L』と「天空～」も満足できる良質ソフトなので要チェック!

2月22日～3月21日





Xboxの限定スケルトンモデルを予約した。それも2台。最初はネットのアマゾンで。抽選と知りお店でも予約。この本が発売されたときにはすでに明らかになっているけど、抽選が当たったら2台。まあ1台は家に置けばいいたけどね。持ち運ばなくて済むし(笑)。



ゲームの良し悪しを語るのはいいけど、それを押しつけるつもりはサラサラないし、鵜呑みにされるのもなー、などと思いながら週2回のフットサル練習とその後のビールをこよなく愛する元バカゲーマー現サラリーマン。月給とボーナスには勝てませんでした(涙)。



「職業ゲーム戦士」を自称しているわりには王道のゲーム事情の最前線に疎く、今回のレビューは新鮮な驚きの連続でした。「"新ハードらしさ"がストレートに体験できるか?」「長期間じっくり遊べそうか?」の2点に重きをおいて、生意気にも評価してみました。



新ゲームで 日クロスレビュア をやるハメに 編集部に軟禁風味で 気に9本をプレイ。というわけでほんのさわりしか遊んでないのであまり信用しないでくださいネ 。つーか、編集さんやライターさんの苦労が身にしみました。ごめんなさい、もうしません。

2月22日

幻魔 鬼武者



カプコン

アクション

6800円

プレイステーション2のミリオンヒットタイトルのパワーアップ版。主人公のアクションや敵、防具などを新たに追加。敵やアイテムの位置も変更し難度を高めた、別の作品といってもいい内容に。

「幻魔」開発の理由のひとつに、前作はPS2初のミリオンセラーにするために妥協したところもある、と聞いていたが、プレイしてその意味が初めてわかった。確かに基本的なストーリーは同じだが、これこそ前作をプレイした人に贈る本当の『鬼武者』ではないか? 価値ある1本。

PS2版よりも頭を使うぶん、どうもコマンド入力がワンテンポ遅れる自分に気付くのデス。ボタン配置の問題もあるけど、突然鬼を開放したり(涙)。難易度はやや高くなった? 記憶力の低下も手伝って、新鮮に遊べましたが 、新要素の存在が大きかったのも要因かと。

溜め攻撃、ガード、敵との魂の取りあいっこといった基本アクションの操作が楽しく、"(CGを)見せられている感"はそれほど感じませんでした。ごく簡単な条件を満たすとイージーモードが出現するので、「他機種版よりも難度アップ!」の触れ込みにビビっている人もご安心を。

初「鬼武者」ダヨ。うまく歩けず金城逆走。カッコ悪ぅ 。でも斬り心地はよろしくてよ。ざくざくズビャー! こまごまとロードが行われるのがちょっと気になるので改善希望。グラフィックもキレイだけど、もうちょっとがんばってほしく。次回、姫の髪がサラサラに! 乞うご期待

2月22日
信長の野望・嵐世記



コーエー
シミュレーション
9800円

シリーズ最新作がXboxに登場。内政に"諸勢力との交渉"というシリーズ初の新要素を追加。合戦はこれまたシリーズ初のリアルタイム制を導入。ひとりプレイに特化したシステムに。

最も驚いたのは「信長」らしくない(?失礼)3D化されたリアルタイムの合戦シーン。これが箱庭のようで、とくに攻城戦はチマチマとかわいくて必見だ。システム面では"諸勢力"の登場がおもしろそう。処理速度も当然問題なし。ヘルプも充実しており、完成度はかなり高い。

とっつきづらさと難アリなのは宿命だけど、過保護なくらいのチュートリアルがナビゲート。無理なくプレイ方法を覚えていけば自然と歴史に興味がわく。さすが老舗。マイ武将登場の瞬間にプチ感動。3D画面は逆に見づらいかな? 迅速な移植っぷりに、抜かりなし。うぬぬ。

「Xboxで?」という根本の疑問さえ抱かなければ末永く遊べる良作。じつは信長シリーズをまともにプレイしたのは「全国版」以来ですが(古っ)、勢力の多面構造性とそれによって生じる葛藤要素の再現法の妙に感心し、リアルタイム合戦のスピーディーな展開にひたすらとまどいました。

初信長ダヨ。というか初心者には敷居が高く……小姓に叱られ!……テキトーに部下の言うことを聞いてればそれなりに進められますが、じつはよく解っていなかったり……。点数は我が心の得点とコレ系好きな人がつけそうな得点の平均値にしてみました。弱気。ファンは迷わず買いなはれ。

2月22日
サイレントヒル2 最期の詩



コナミ
アドベンチャー
6800円

一通の手紙がもとで、未知の怪物に支配された町"サイレントヒル"を訪れた主人公ジェイムス。彼のそんな数奇な運命を描くアドベンチャー。独特の恐怖感追加要素のおかげで恐怖は増幅。

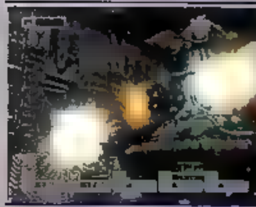
ストーリーや映像表現については異論のある人もいるだろうけれど、ゲームシステムとしての完成度が高いのは確かで、とにかくひとりではプレイを続けられないくらいに怖い。大きなモニターで、音を大きくして部屋を暗くしてプレイするとさらに怖さ倍増だ。

最初の「ギャ～ッ」まで意外と時間がかかりましたが、並の怖さじゃないですな。大人用紙オムツ必須ぐらい(涙)。音といいグラフィックやモーションといい、生理的にイヤ～な部分をピンポイントで責めてきます。くぬやろお!(涙) 3D酔いにはくれぐれも気をつけてネ!

人間の心の闇の領域を奥へ奥へと進んでいくかのような展開は、高度なグラフィック&サウンド機能とそれらを効果的に用いる演出センスによって真に迫ったものになる。新ハードの性能を手っ取り早く体感できる作品だが、脆弱な精神状態でプレイする題材ではないことも確かです。

ホラー映画みたいなオープニングで雰囲気は抜群。でも逆走。オプションで2D移動とかいうのにしたっら格段に歩きやすく! ユーザーフレンドリ! 街をウロウロしてるだけで楽しいよ! あとは各店舗を荒らしたり人んちの冷蔵庫を開けたりできればよかった。それで(以下自粛)。

2月28日
METAL DUNGEON



パンサーソフトウェア
RPG
6800円

5人のサイボーグを操作してダンジョンを探索していく、3DタイプのダンジョンRPG。戦闘はリアルタイムのコマンド入力。緊張感と迫力満点の戦いをくり広げ、ダンジョンをより深く探索するのだ。

レベル上げやアイテム集めをしながらダンジョン深くへ延々と冒険を続けていく。自動生成ダンジョンなだけにドラマチックなストーリー展開はあまりないが、RPGの本質的なおもしろさのひとつである戦闘をストイックに極めることが可能。最下層へは100時間以上もかかるという。

海外産PCゲームっぽいニオイがイカスのだが、戦闘シーンに代表されるテンポの悪さが気になりますな。遊んでみたら意外とオーソドックス。いやむしろゲーム的には退化してるような、昔のダンジョンロープレと変わってないような。モーションの珍妙具合はオレ的に○だが。

パーティーキャラのカスタマイズ機能が充実。パラメータ強化を任意で行えるなど、とことん自分の世界に浸れるのが本作の魅力です。控えめなドラマ性、オーソドックスな敵キャラデザインもその一環だろうけど、全体的にストイック過ぎ。これじゃあ友だちには自慢できません。

ひたすら潜りまくり風味につき潜りマニアにおススメ。キャラ育成も面倒くさそうでよい。レベルアップの仕組みがわからなかったけど。顔立ちがもうちょっと日本人向けだったらナー。女子の顔が軒並み恐くて……。個人的には無意味に潜るのは大好きです。欲しいかも。でも顔が……。

2月28日
斬 歌舞伎



元気
格闘アクション
6800円

江戸時代を舞台に、個性的すぎる歌舞伎役者たちが興業争いを行う奇抜なテイストが高級な格闘アクション。単に闘うのではなく、魅せる闘いをくり広げ、おひねりを集める一風変わったシステム。

ちょっと見ただけで爆笑してしまう強烈なキャラとド派手なアクション。プレイしてみると、これは格闘アクションというよりも、パーティーゲームであることがすぐにわかる。4人プレイが可能な旅興行モードは意外と時間がかかるが、こんな気軽なプレイもたまにはいいのでは?

ふんがー。きっと間合いの妙や駆け引きのおもしろさを追求してほしいんだろうけど……。歌舞伎役者のカッコよさも、おじさんのカッコ悪さもまとめて表現してる、というか。前転とジャンプをマスターしたとたん、勝てるようになりました。ある意味カルチャーショック!(涙)

プレイヤー自身が"第三者的視点"を持てるかどうかが、評価のポイント。従来の対戦格闘モノに採用されている挑発(orアピール)アクションに意義を感じる人であれば、作り手の狙いに共鳴できるはず。旅興行モードも、そのへんに理解がある面子でなら、まったり愉しめます。

3D格闘かと思わせておいてじつは2D……好印象……でもなぜかボタンでジャンプ!……とまどい!……慣れれば簡単操作だしよろしいのでは。旅興行モードはかなり心揺さぶられるですよ。勝負に勝ってもカードによっては……。友だちどうしでキーキー言いながら遊んでほしい! ひとりでもそれなりに……。

3月7日
NBAライブ2002



エレクトロニック・アーツ・スクウェア
スポーツ
6800円

NBAの選手たちが実名で登場する本格スポーツゲーム。ファン感涙の各チームや選手データは2001～2002シーズンの最新のものを採用している。ゲームモードも充実し、マイケル・ジョーダンも復帰

さすがEAの看板シリーズ、とにかく美しい。コートへの光と反射、選手の体型の違いから滑らかな筋肉の表現まで、サウンド効果もあいまって臨場感たっぷり。個人的には操作感がもう少し軽いほうが好みだが、それは慣れの範囲だ。チーム経営モードもファンにはうれしい配慮。

作りなれてるような余裕を感じますな。多彩すぎるモーションとチリバツなカメラワークでみるみるNBAファンへ誘ってくれます。マニュアルなしでもスムーズなプレイができるし、慣れるとアクロバチックなダンクもキマる! バスケの快感ってゲームのそれと似てるんだなあ。

選手のモデリング、動きは、ポリゴン人形の域を軽く越えています。リプレイ画面でさらに引き立つ、限りなく実写(VTR)的な空気感も秀逸で、バスケゲーム伝統のイージーな操作感覚に納得できれば、新ハードの"お祭りムード"をダイレクトに体験できることでしょう。

初スポーツゲーダヨ。テキトーにパスしてもちゃんと味方が受け取ってくれる……感激! テキトーにシュートしたら入らなかった……当たり前! ゴロでもできる1ON1など、いろんなモードがついてるよ。CPUのシュートリプレイ、カッコいい。あとは美少年選手が作れれば……(死刑)。

3月14日

式神の城



メディアクエスト

シューティング

5800円(限定版5800円)

アーケードで人気となったシューティングの移植作。通常ショット以外に"式神"なる特殊攻撃があり、これをどう使いこなしていくかがクリア&ハイスコアのカギ。開発は「ガンバレードマーチ」などのアルファ・システム。

ハイスコアを狙うシューティングゲーマーと、その世界観やキャラクターのファンの両方から支持されているのはその完成度がともに高くゲームとしても絶妙なバランスに成り立っているから。麻薬的な魅力を持つその独自の得点システムには、ついつい何度も挑戦してしまう。

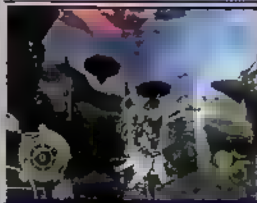
ゲーセンを賑わせている良質なシューティングを忠実に移植。来週33歳を迎える現役バリバリのオヤジには絶望的な難易度でありながら遊び続けさせたのは、きっとステージ構成の妙とタームの短さがよかったのかと。式神攻撃はプレイヤーの好みが極端に分かれてナイスですな。

"1コインの重み"から解放されたXbox版で改めてプレイしてみると、雰囲気やインパクト最優先のバランス調整に、気持ち・技量ともに置いていかれっ放し。「付いてきたきゃPRACTICEモードで練習しな」ということなのでしょうか。世界観などにとくに思い入れないわしは、白旗。

シューティングは久々です。美しいグラフィックです。ふつうのショットと式神をうまいこと使い分ければ、スコアもガッポリウハウハ気分……と思いつつ敵弾を避けるので精いっぱい人生。ボンバーでゴリ押しはダメですか? 邪道? ……まあシューターなら買って損はないよ、多分。

3月21日

ガンヴァルキリー



セガ

アクション

6800円

3D空間を自由に飛びまわって敵を撃ちまくりながらステージをクリアーする、SF3Dシューティングアクションゲーム。ふたつのアナログスティックを使い、上下前後左右などあらゆる方向への移動が可能。

独自の世界観に基づいた異世界のステージは、プレイしていると映画版『ファイナルファンタジー』か『スターシップ・トゥルーパーズ』のよう。2面から一気に難易度が高くなるが、それはクリエイターからの挑戦。往年の頭脳派アクションゲーマーをうならせることは間違いないだろう。

設定とかメカデザインの秀逸さに目を奪われつつ、ホバリングが出なくて即敵の餌食。これを数度。ガンバンナイキリー(涙)。しかし操作に慣れたとたん、バー・と広がる荒れた世界。ヤバイ! 激硬派! でもイイ! 操作性の難しさだけがなー。興奮するとマップ出しちゃうし(笑)。

少しずつ上達していくのが実感できる奥深い操作系統と、投げ出したくなる寸前で光が見えてくる各ミッションのさじ加減がツボにはまりました。この手の3Dアクションゲームに対する免疫がない人も「本体同時購入ソフトはこれ1本!」と腹をくくれば、最終的に元を取れるはず。

あたくし高所恐怖症なんですけど……(不安)。思ったより恐くはなかったよ。でもヘボだから気がつくとスタート地点に……。涙で敵が見えないよ。ブーストを自在に使いこなせるようになれば楽しいんだろうなー。左右のスティックにLRトリガにボタン……いっぱいいっぱいピー。

今春

ビストロ・きゅーぴっと



サクセス

シミュレーション

5800円(どきどきレシピBOX9800円)

ヨーロッパを思わせる架空の世界を舞台に、レストラン経営と女の子たちとの恋愛を同時に進めていくという一風変わったシミュレーションゲーム。来店者の評判を集め卒業試験の結果を出そう。

オープニングアニメや歌、声優陣となかなか豪華な作りに正直驚いた。ゲームも『プリンセスメーカー』などの流れを汲むオーソドックスなタイプとはいえ、丁寧に作られている。設定やストーリーも無理がなく、ロードも一瞬。すでにピンときている人なら問題ないのでは。

いきなり感じた不思議な気恥ずかしさはキャラと声優のギャップが原因か? 恋と料理と冒険の組み合わせに若干の違和感を覚えたのはオレが若くないからですなぁ(涙)。"イギリス料理"なんてマニアックな言葉も登場しますが、テンポがよくて自由度も高い点は好印象ですヨ。

何はともあれ入れ込めるヒロインがいるかがカギ。見慣れない料理・レストラン経営要素はすぐなじめます。会話テキストに難ありですが、不自然なまでに豪華な女性声優陣の表現力でカバーされています。小林由美子、茂呂田かおるの名に覚えがある人は無条件購入の方向で(笑)。

初ギャルゲーダヨ。最初に登場するふたりの喋りに引く。……世の殿方はこのようなゲームを? 実際遊んでみたらお店の経営とか改装とかフツーに楽しいので偏見も多少消えました。多分、コレ系には うといので、外出しても女の子にはほとんど会えず……。次回(あれば)リベンジを!

BEST PICKS OF THE MONTH

今月はこれを買え

後半の9本では「ガンヴァルキリー」。難しいけれど解けたときがホントに快感。「幻魔」もクリアーしたい。疲れたら「式神」か「ビストロ」で癒してもらいたいところ。会社を休んでよければ「信長の野望」ですな。

「ガンヴァルキリー」。川越さん、今年のレッズはヤバイですな。なんちて面識ありませんすみません(涙)。「信長」を買ってそろそろちゃんと覚えたいなー、とも思いました。「鬼武者」と「ヒル2」もいいカモ~。

「ガンヴァルキリー」「サイレントヒル2」は、新ハードらしさを体験しつつしっかり遊べる優良作。「METAL DUNGEON」(※キャンペーン参加必須)「新歌舞伎」「NBA」は縁起物として。割り切れれば「信長」もアリ。

見事にジャンルがバラけているので、君の好きなものを買っておけと言いたい。わたしは「ビストロ・きゅーぴっと」でちまちま店舗改装したいです。ミニチュア好きなんだよ! おままごと気分満喫させろ!(逆ギレ)

その他に発売されるゲーム

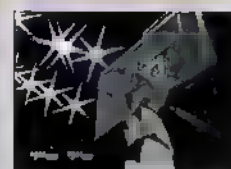
実況ワールドサッカー2002



ナショナルチームで熱い戦いをくりひろげる人気実況ワールドサッカーの最新作が早くもXboxに登場。ワールドカップ・プレイヤーなみに、新しい要素を盛り込みながらの対戦が可能だ。登場国も増え、もちろん日本代表チームももちろん実名で登場する。

■3月14日 ■コナミ
■スポーツ ■6800円

ESPN NBA 2 Night 2002



ファンにはたまらないNBA全29チーム、総勢340名以上の選手たちが実名で登場するスポーツゲームの最新作が登場。選手データも最新の2001-2002年シーズンを反映。選手のモデリングも忠実に再現している。モードも充実して4人プレイも可能。

■3月28日 ■コナミ
■スポーツ ■6800円

機甲兵団J-PHOENIX+



プレイステーション2のソフトをパワーアップして移植。大河原邦男氏がコンセプトデザインを手がけた巨大人型兵器"パンツァーフレーム(PF)"を操り、数々のミッションをこなしていく。PFは各種パーツに分解、自分好みにカスタマイズできる。

■3月28日 ■タカラ
■アクション ■6800円

パイオニアのスタジオで

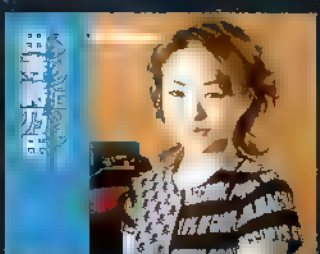
5.1chの魅力をクリエーターに直撃



Xboxがドルビーデジタル5.1chサラウンドを採用し、実現した立体音響。本誌では目で見ることも、文字でも表現しきれないこの魅力を、パイオニアのスタジオにクリエーターをお招きしてお話を伺った。実際にご自身で制作しているタイトルを最適な環境で体感していただくことで、今後の開発にも役立てていただきたい。そこで聞いいたお話は、5.1chの魅力をより熱く語ってただいた。みんなにもその思いが伝わるはずだ。

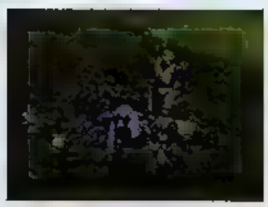
1 マイクロソフト『HALO』日本版プロデューサー 田寺氏に直撃

「最高ですね。やっぱり、5.1chでやらないと意味がないって思いますね。家にぜひ欲しいっていう感じですか。ゲームの特性と5.1chである必要性っていうのが「HALO」はバッチリっていう気がしますね。むやみやたらに5.1chに対応させるというのではない、必然性を実感できましたね。5.1chを意識して作っているので薬莢が落ちる音とか、凄くリアルに聞こえますよね。敵の声とかに思わず振り向いちゃって、あ、ダメだなんてね(笑)。「HALO」ってシューティングかって引かれちゃうかもしれないんですけど、ちゃんとストーリーもよくできていて、世界観も構築されているんですね。SFスペクタクル超大作みたいな部分もポイント高いと思いますので、シューティングが苦手な人もぜひチャレンジしてみてほしいんですよね。絶対ハマルと思いますので。スナイパーライフルとか気持ちいいですよ」





➡ [illegible]



⬆ 通路に反響する銃撃の音、エイリアンの声 臨場感がパワーアップ!

『HALO』は、5.1chでパワーアップ

「HALO」は自分の視点で描かれていることで、本当に自分が体験している感覚に近いといえる。5.1chにより、立体的に音が聞こえることで、さらにリアルに感じられる。世界観をより広げているのだ。

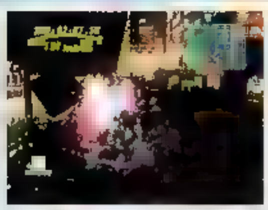
2 ぶんか社『DOUBLE-S.T.E.A.L』のサウンド担当 松本氏に直撃

「開発しているところだとウーファーの音を控えめにしているので、環境がある方はぜひ5.1chのずーんとくるウーファーの音を楽しんでほしいですね。基本的には5.1chの制作では音の割り振りの組み込みには難しいところはなかったんです。聞きどころとしては、街の人たちの声、クルマの音がまわりから届くというところを注意して聞いてみてほしいですね。とくに速いスピードで走っているときの音がいいんですよ。あと、気づきにくいかもしれませんがリプレイのときには、自分のクルマが右から左に走っていく音とか、通常のプレイでは出せない音も仕込んでいるので、リプレイも見て聞いてほしいですね。じつはここが苦労した部分なんで。Xboxでは革命的なところですから、ゲームがより楽しめるようになるとおもいますね。次回作は、Xboxのハードディスクに好きな音楽CDを録音してBGMとして流したいですね」





➡ [illegible]



⬆ 時間とともに顔を変える街並みには 意外なショートカットもあるのだ

『DOUBLE-S.T.E.A.L』は5.1chで大爆走

香港の街並みを舞台に爆走しまくるカーアクションも、5.1chで大爆走。逃げまどう人々の声。すれ違うクルマのクラクションの残響音などリアルに響く重低音が腹に響き渡るのだ。これこそ醍醐味。

5.1chを自宅で楽しむために 入門編



いくらスタジオの音が凄いといっても、自分の部屋ではどうなの？　スピーカーの設置のしかたって難しいんじゃないの？　5.1chを導入するまえに疑問に思うことって多いよね。そんなキミのためにコスプレアイドル・あやかちゃんといっしょに設置して、試してみよう！　ますは、もともと部屋に置いてあるテレビにあわせてスピーカーを設置していくことから始めてみよう。

導入にあたって疑問に思っていることがあればドンドン編集部に質問のハガキを送ってね。

あやかちゃんと試してみよう

やっぱりむさい男が説明するよりかわいい女の子がいいでしょう？　ってことで今回登場いただいたのが、コスプレアイドルのあやかちゃん。[illegible]



5.1chは、AVアンプと6つのスピーカーシステムを設置することができる。[illegible]



配線を慎重に

スピーカーを置く場所が決まったらでは配線。今回使用したパイオニアの製品ならコード類の接続はスピーカーコードに貼って使える色分けシール[illegible]

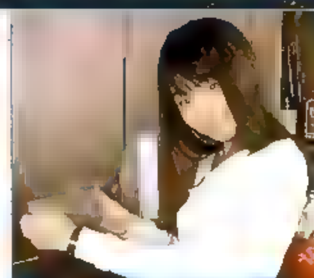


スピーカーケーブルの配線が終わったら[illegible]もちろんむずかしい設定も可能だぞ。



最後にAVアンプとXboxを別売のXbox拡張AVパック[illegible]ボートの設定画面で5.1chサラウンドの設定をオンにするのを忘れずに。

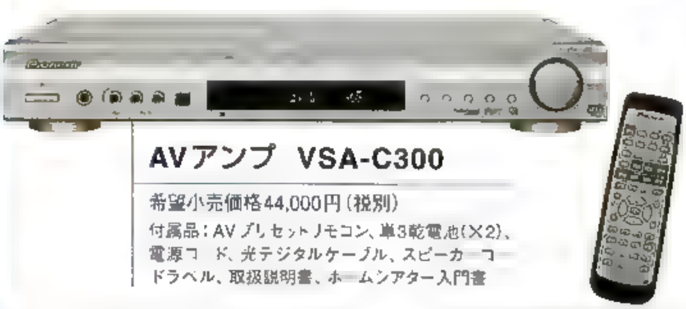
おすすめはパイオニア5.1ch ドルビーサラウンドシステム



[illegible]紹介したように6つのスピーカーを設置[illegible]Xboxと拡張AVパックを[illegible]デジタル接続すれば最高の環境が誕生！

5.1chを自宅で楽しむためのオススメ機種のご紹介。パイオニアのスマートシアターは、ドルビーデジタルやDTSなどのサラウンドフォーマットへの対応はもちろん、パイオニア独自の音響技術から生まれた"ADVANCED THEATER モード"をはじめとした、数々のサラウンドモードも搭載。ソフトや好みにあった音場から、夜間の鑑賞など、視聴環境に応じた音場まで、リモコンによって簡単に操作することができるぞ。その臨場感は、DVDやテレビ、ゲームの楽しさをさらに広げてくれるのだ。

VSA-C300に搭載されている音場モードは、ステレオ音声をはじめ2chで収録されたソフトの音声を、パイオニア独自の技術により、あたかも5.1chのソフトのような立体感のある音でサラウンド再生する"5-D THEATER"。ふつうのテレビの音を5.1ch再生する"TV サラウンド"。さらに、対応していないゲームも5.1ch対応のように再生できる"ゲームモード"。ひとりでじっくり楽しみたいときや、深夜のプレイ時には、"ヘッドホンサラウンド"。そんな充実したモードで、5.1chを楽しめてしまうのだ。もうVSA-C300を体験したら5.1chから離れられないぞ！



AVアンプ　VSA-C300

希望小売価格44,000円（税別）

付属品：AVプリセットリモコン、単3乾電池（×2）、電源コード、光デジタルケーブル、スピーカーコードラベル、取扱説明書、ホームシアター入門書



5.1ch スピーカーシステム S-HS01

希望小売価格

31,000円（税別）

フロントスピーカー×2／サラウンドスピーカー×2／センタースピーカー／パワードサブウーファー　付属品：スピーカーコード、フロント用、5m×2、サラウンド用、10m×2、センター用、5m）、RCAピンコード、スピーカーコードラベル、滑り止めパッド×15（フロント／サラウンド／センター用）、取扱説明書



…ついにできたを。
KOEI
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望®
嵐世記
絶賛発売中
●9,800円
コーエーの最新情報はこちらに ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・中古販売・営業使用は、許可しておりません。
■「J－SKY」はジェイフォングループの商標です。
■「iモード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp


XBOX
ビストロ・きゅーぴっと
プレミアムパーティー
開催決定！
「どきどきレシピBOX」やイベントに関する、詳しい情報はサクセスホームページにて発表いたします。
料理・恋愛・経営…
恋のレシピを召しあがれ♥
CAST
Xbox™ 対応ソフト
2002年 春 発売予定
価格
通常版 5,800円（税別）
どきどきレシピBOX 9,800円（税別）
レシピBOX 豪華5大特典！
1 特製フルカラーソーサー（陶器製・ラベンダ）…… 1枚
2 12人オールキャラクターコースター ……… 12枚
3 ビストロエンブレム・スプーン ……… 1本
4 ピクチャーレーベル（ラベンダ）
5 スペシャルパッケージ仕様
プレミアムパーティー参加応募ハガキ（初回生産分のみ）
ビストロきゅーぴっと bistro-cupid
ビジュアルファンブック
ファミ通Xbox責任編集
3月末 発売予定
A4判 価格未定
発売元 株式会社エンターブレイン
ビストロ♥きゅーぴっと
bistro-cupid
6
サクセスホームページへアクセス！ http://www.success-corp.co.jp/
株式会社サクセス SUCCESS
〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F
TEL：03-5740-7611 FAX・03-5740-7601
©2002 SUCCESS
©2000 2002 FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT Ltd

XBOX

TV GAME BUSINESS CONFERENCE

GET!!Xboxスペシャルキャンペーン

Xboxはゲーム専門店チェーンで買うのがお得!

TVゲーム専門店チェーン各店(下記参照)だけの、スペシャルプレゼントキャンペーンを開催するゾ!!



3

カシオ リストカメラX 25名様

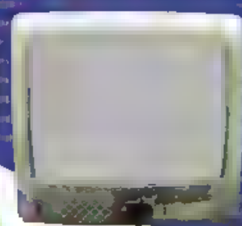


ケンウッド AVINO CD/MDコンポ 25名様



2

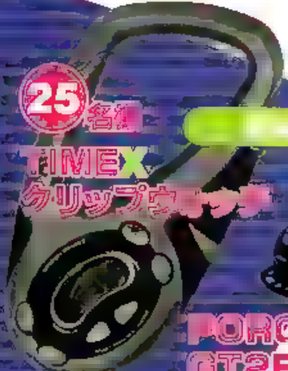
TEAC AM/FMステレオラジオ&CDプレーヤーX 25名様



E.D.W EROTI X TV 25名様

Xboxを買ってGET!!

Xbox2.22発売記念 合計222名に当たる!



1

TIMEX クリップウォッチ 25名様



PORCHE911 GT2B ラジコンカー 25名様

さらにWチャンス

オーディオストーム 5.1シアター X スピーカーセット 50名様

Xbox スペシャルグッズ 他では手に入らないレアグッズ! 22名様

応募方法

まずXbox本体を予約or購入して、スペシャルスタンプカードをGET! (先着でXboxステッカープレゼント!)

▼

Xboxのソフトを1本購入する毎にXスタンプを1ヶGET!

▼

キャンペーンが終了したら、スペシャルスタンプカードを事務局へ送る! 4/1消印有効

▼

スタンプの数により、各コースのXgoodsを抽選でGET!

※賞品はお選びいただくことはできません。予めご了承ください。また当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

参加ショップ(五十音順)

カメレオンクラブ　株式会社上昇　担当/廣井・久保田
TEL:03-5812-3014(月~金9:00~18:00/土日祝は休業)

COMG!　株式会社コングシステムズ　商品部　担当/石見(いわみ)
TEL:025-268-6181(月~土 9:00~18:00)

TVパニック　Xboxスペシャルキャンペーン事務局
TEL:06-6367-5551(月~金10:00~17:00/土日祝は休業)

ドキドキ冒険島　株式会社ボックスグループ　ドキドキ冒険島運営商品部
TEL:048-838-2176(月~金10:00~18:00/土日祝は休業)

トップボーイ　株式会社トップボーイ　キャンペーン事務局
TEL:045-823-3733(月~金10:00~18:00)

ファミコンショップ桃太郎　株式会社ランシステム　ファミコンショップ桃太郎事業部
TEL:042-956-4828(月~金10:00~17:00/土日祝は休業)

ファミーズ　株式会社ミライヤ　ファミーズチェーン本部　担当/四元(よつもと
TEL:0569-25-0700(月~土10:00~20:00/日は休業)

magical　株式会社いまじん　magical本部
TEL:0568-28-5818(月~金10:00~17:00/土日祝は休業

メディアクラブ　株式会社シーエスロジネット　メディアクラブFC本部
TEL:052-805-5590(月~土9:30~18:30/日祝は休業)

メディオ!　株式会社ケーアイツー
TEL:086-245-7705(月~金10:00~17:00/土日祝は休業)

遊コン　株式会社ケーアイツー
TEL:086-245-7705(月~金10:00~17:00/土日祝は休業)

wanpaku　株式会社アクト　wanpakuチェーン本部
TEL:086-241-8824(月~金10:00~17:00)

3/31まで

各店にてスペシャルスタンプカードがなくなり次第、終了となりますのでお早めにご参加ください。


XBOX
"エアー"タイム、再び!
EA SPORTS
NBA LIVE 2002
NBAライブ2002
Xbox™初のNBA公認バスケットボールゲーム!!
2002年3月7日発売予定
Xbox™ 専用ソフト 標準価格6,800円(税抜)
エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 〒141-8863
NBA日本語公式サイト
www.nba.com/japan
EA SPORTS 絶対スポーツ主義。
www.japan.ea.com

生か死か!? 最強の対戦



超忍リュウ・ハヤブサの活躍によって極悪万骨坊は鎮められた。
しかし、この世紀末天狗禍に始まる瓦解を食いとめることはできなかった。
瓦解はやがて、暗黒となって人の世をおおう。求心力を失ったDOATECは
迷走し、覇権をうかがう権謀家たちの、狩猟場と化す。
DOATEC開発部——先端軍事技術の砦に人の才能が蠢く。
ビクトール・ドノヴァン博士の野望は、アルファ、イプシロンに続くオメガ計画として、
新たな超人を生み出した。
『幻羅』。羅神門忍者の頂点に君臨したというその男は、既にしてヒトではない。
そして、オメガ超人のためにあつらえられた屠殺場。
すなわちそれが、格闘大会『DEAD OR ALIVE 3』だった。

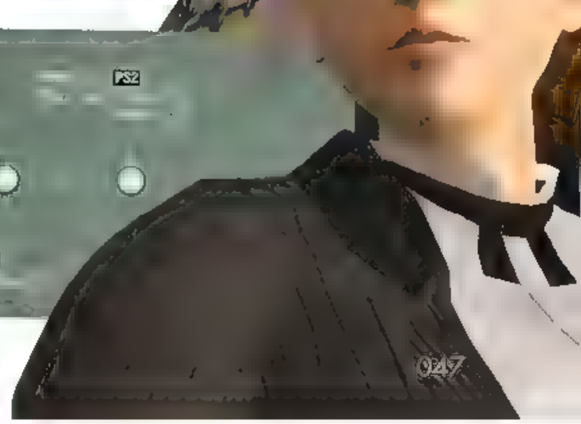
ついに発売された『デッド オア アライブ 3』(以下『DOA3』)。システムの全貌と各キャラクターの基本的な扱いかたを大攻略だ。さらにはTeam NINJA板垣伴信氏のインタビューと大ボリュームでお届け!

タイトル	デッド オア アライブ 3		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Team NINJA(テクモ)	制作者	プロデューサー:板垣伴信
	ゲームデータ:5ブロック		
その他	DEAD OR ALIVE 3 専用スティック対応		

格闘ゲームがXboxに降臨!!







「DOA3」と彩る新要素の数々

純粋な新作としては99年暮れのアーケード版『DOA2』以来、なんと2年数ヵ月ぶりの登場となった『DOA3』。純粋なコンシューマーゲームとしての開発、新ハードでの登場、新キャラクターの追加、新システムの導入と新しさに満ち満ちたデビューを飾った。ここでは本格的な攻略に入るまえに、『DOA3』ならではの進化した部分を紹介しよう。



新キャラクターの追加

蛇拳の使い手クリスティ、酔拳の格闘家ブラッド、記憶を取り戻したアイン=ハヤテ、そして空手家のヒトミと、個性の強いキャラが4人追加された。はたして彼らの実力は？　見知らぬ強豪が加わり、対戦が熱くなること間違いなし。



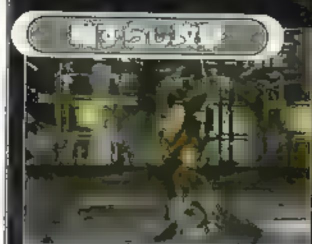
←キャラクターが4人追加。蛇拳や酔拳など個性派ぞろい。

新システムの採用

今回新たに追加されたシステムは意外と少ない。前作の完成度の高さの証明なのだろうか？　前作の完成度プラス新システムの導入は僕たちに新しい対戦格闘ゲームの姿を見せてくれるに違いない！



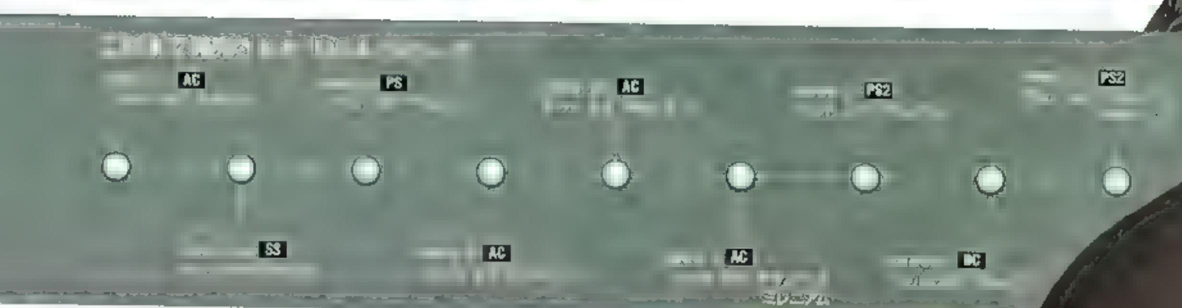
←ボタンを押し続けることで相手のガードを崩す攻撃に。



↑画面手前、または奥に移動しながら攻撃をくり出す。より立体的な攻防が！



↑空中投げと壁ヒット後の追い打ちを可能にしたシステムは爽快感を増す？



SYSTEM
『DOA3』、そのシステムをさぐる



「DOA」シリーズもアーケード版、コンシューマー版を合わせると日本だけでなんと10作目。『DOA3』を購入しようとする人で、一度もシリーズをプレイしたことがないという人は少ないだろう。しかしXboxのハードと同日に発売される注目タイトルということもあり、初めてシリーズを体験する人も多いかもしれない。そこでここでは『DOA3』のシステムを詳細に攻略しよう。もう知っているよという人も、おさらいの意味を兼ねて読んでほしい。

基本操作

コントローラーのボタン初期設定はXボタンがホールドやガードを行うフリー、パンチとキックはそれぞれY、Bで出すことができる。これらのボタン操作に、キャラクターを動かす方向パッドを組み合わせることで、さまざまな攻撃をくり出すことが可能になる。左右のスティックでも、方向パッドと同様にキャラクターを動かすことができる。またトリガや白、黒ボタンを押すことでⒻ+Ⓚなどの複合入力が可能。



←方向パッドとボタンでさまざまな動作が行える。



打撃

←攻撃の要となるのが打撃。上・中・下段の3種類の攻撃判定が存在する。



投げ

➡中段判定の打撃で固めて投げる。これが『DOA3』の基本となる。

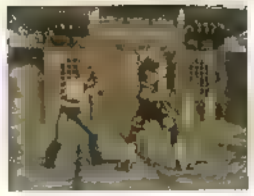


ホールド

←「DOA」を「DOA」たらしめているシステム。相手の打撃を無効化する。

ガード

攻撃をガードする方法はふたとおりある。Ⓕボタンを押し続けるか、方向パッドを後ろ方向へ入力し続けることでガードポーズを取ることだ。この状態で相手の攻撃判定に合わせて、立ちガードとしゃがみガードの2種類を使い分けていこう。



←ガードは相手の打撃を無効化する行動。上下ガードの2種類が存在する。

受け身

一部の攻撃に当たると、キャラクターがダウンした状態となるが、受け身を取ってダウン回避が可能。やりかたは簡単で、地面に着地するタイミングに合わせ、いずれかのボタンを入力するだけでオーケー。ただし、受け身を取ると起き上がり攻撃を出せない。



←受け身は、方向パッドの⇧・⇩・⇨の3方向に向かって起き上がれる。

フリーステップ

ボタン入力を行っていない状態で、方向パッドを上・下方向、あるいは後ろ斜め上方向へ入れると、入力方向へステップできる。そのまま方向パッドを入れ続けると、自由に動き回れるフリーステップへ。いずれかのボタンを押すか、方向パッドを放すと解除。



←上方向に入力すると画面奥へ、下方向入力で画面手前にステップする。

起き上がり

ダウン状態のキャラクターが取れる行動はその場・奥or手前方向・前方or後方起き上がり＋中・下段判定の起き上がりキック（後方起きのみ、起き上がりキック不可）。起き上がり動作中は、通常打撃攻撃に対しては無敵だが、ダウン攻撃は当たってしまう。



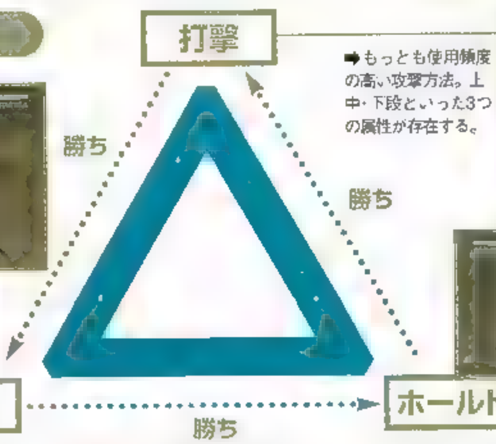
←7種類の起き上がりを駆使して、不利な局面をなるべく回避していこう。

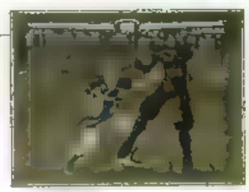
打撃・ホールド・投げの関係

「DOA」シリーズにおいては、相手にダメージを与える要素が"打撃・ホールド・投げ"といった3種類に分類されている。これらはジャンケンのような相関関係にあって、"打撃はホールドに負け"、"投げはホールドに勝つ"といった"三すくみ"の基本法則の上に成り立っている（右図参照）。その関係を正しく理解することによって、対戦の高度な読み合いと「DOA」シリーズ独特の駆け引きを楽しむことができる。ここがほかの3D対戦格闘ゲームと一線を画している点なのだ。

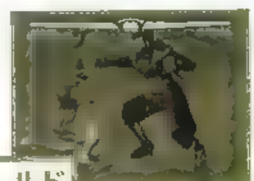


⬆ガードを崩す基本手段となる攻撃。ホールドに対して有効な攻撃。





➡もっとも使用頻度の高い攻撃方法。上・中・下段といった3つの属性が存在する。

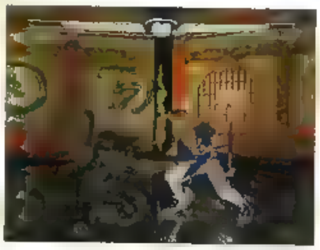


←打撃を取るタイプによって違いあり。当て身技。

打撃を考える

打撃には大きく分けて上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の3種類がある。対戦中にこれらを使い分けて相手のガードを揺さぶり、ダメージを与えていくのが基本だ。打撃技は準備動作、攻撃判定発生、硬直の3つのモーションからなり、打撃をガードできれば相手の硬直中に攻撃できる（一部例外あり）。この、打撃とガードの応酬が、本作の攻防において基本となる部分である。

上段、中段、下段攻撃以外にも、ガード不能であったり、上段攻撃の下をくぐるなど、特殊な効果を持つ打撃属性がある。とくに本作では新システムとしてガード崩し効果を持つ打撃が大幅に追加され、打撃技に対してガードという選択が必ずしも絶対的なものではなくなった。これにより、『DOA』シリーズ特有のホールドシステムの有効性がより高くなったといえる。



⬆3種類の攻撃判定を使い分け、相手のガードを揺さぶろう。ホールドには注意。

●打撃属性とガードの関係



	対上段	上段攻撃は上段ガードでガード可能
	対中段	中段攻撃は上段ガードでガード可能
	対下段	下段攻撃は上段ガードではガード不可
	対上段	上段攻撃は上段判定なので当たらない
	対中段	ガード不可。特殊なやられになる場合も
	下段	下段攻撃は下段ガードでのみガード可

上段攻撃



➡相手の上半身（おもに胸以上）を狙った攻撃。上段ガードかしゃがめばかわすことができる。攻撃判定発生の早い技が多いのが特徴。攻めの起点として有効な攻撃。



中段攻撃

⬅相手の胴部を狙った攻撃。上段ガードで防御できるが、しゃがみ状態にヒットする。浮かせ技など使い勝手のいい技が多い。



下段攻撃

➡相手の足元を狙った攻撃。下段ガードで防御できるが、立ち状態（上段ガードにも）にヒットする。主軸となる中段攻撃の裏をかく選択肢として活用していこう。

ガードと反撃

硬直時間が長い技をガードすれば反撃を決められる。ガード硬直中はホールドされないので、反撃の精度は対戦において非常に重要。反撃可能な主要技をキャラごとに把握し、返せるものはきっちり返していこう。



⬆技を出したあとの硬直モーションが長い技なら、ガード後に反撃することが可能。



⬆『DOA3』はガードが解けるまでの時間が比較的短いので、早めの反応が必要。





打撃ヒット後の状態変化

打撃技がヒットすると相手はやられモーションをとる。その状態は3種類に区分でき、どのモーションになるかは技によって決まる。カウンターなどをともなうことで、通常やられ→クリティカル→ダウンとランクアップ。



⬆技ヒット後の相手の状態は、技によって異なる。



通常やられ

⬅軽い効果音とともにわずかな時間、行動不能に。基本技など、モーションの小さい技がノーマルヒットするとこれになることが多い。



クリティカル

➡長時間行動不能に。"カン"という効果音が特徴。起き上がり攻撃や一部中段攻撃のしゃがみヒット時は、効果音は低いが効果は同じ。



ダウン

⬅地面から足が離れてダウンする。浮き、吹き飛び、きりもみなどとバリエーションは多彩。その多くは着地時に受け身を取れる。

投げを考える

投げ技は、おもに相手のガードを崩す手段として用いる。上下のガードに対応する形で上・下段投げの2種類が存在し、一部のキャラクターにはダウン状態の相手や浮いた相手を投げるといったものも用意されている。対戦のメインとなる上段投げは、キャラクターごとに多数用意されている。いざ対戦で使うなら、ダメージだけでなく地形や状況を見て使い分けることがポイント。基本的にコマンド投げを使っていこう。

投げ技を仕掛けられた際に特定のコマンドを入力すれば、投げ抜けが可能。ただし抜けられるのは上段の基本投げ（抜け…Ⓕ+Ⓟ）と投げコンボ（抜け…Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）のみ。基本投げはあえて使う局面がなく、反応も難しいため狙って抜けられることはまれ。投げ技が重なったときに起きやすい。



←壁際で仕掛けるとモーションが変化する投げ技も。



←爆発が起きれば大ダメージにつながるぞ。

上段投げ



↑立ち状態の相手を投げることができる。投げ技ではもっとも使用頻度が高い。

下段投げ



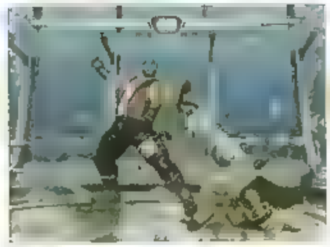
↑しゃがみ状態の相手を投げることができる。下段攻撃ガード後の反撃技として有効。

ダウン投げ



↑ダウン状態の相手を投げる。ティナ、レオン、バイマンの3キャラが持っている。

空中投げ



↑空中に浮いた相手をつかむ。ティナ、バース、レオン、ゲン・フーの4キャラが持つ。

●入力コマンドによる投げの分類

[illegible]	コマンドは全キャラ共通でⒻ+Ⓟ
[illegible]	方向パッドを組み合わせて入力
[illegible]	追加コマンドにより派生する投げ技

投げ技の成立条件

投げ技は、相手の打撃の攻撃準備～判定発生モーション中には成立しない。このとき以外にも投げ技が決まらない状況がある。"技後の硬直モーション以外の行動不能時間"がそれにあたる。クリティカル状態や崩れ状態を含め、打撃のヒット、ガードによる硬直中に投げることはできない。また、投げ間合いを外れたときも当然決まらないので注意しよう。



←よろけたり崩れたりしているときは投げ不成立。



←投げ間合いの外にいる相手は、当然投げられない。



投げ技の特性を活かす

投げ技の大きな特徴は、"出るまでが早い"ということ。打撃技ではもっとも早い立ちパンチ、しゃがみパンチよりもさらに早く、必然的に反撃技としての投げが重要になる。すばやく反応すれば肘攻撃やしゃがみパンチなど、大半の打撃を返すことができる。下段技に関していえば、ガード時はほぼすべて、ローキックなどはヒット時すら投げで返せるぞ。



←あやねの弧影爪（→Ⓟ Ⓟ）をガード。このあとは…。



←投げで反撃できる。確定技をしっかり覚えよう。

ホールドを読んで決める





反撃技として使用する





ホールドを考える

ではホールドに関する重要事項を解説しよう。基本から特殊なものまであるので、しっかりと理解して対戦を有利に進めていこう。

ホールドには大きく分けて上段、中段、下段の3種類が存在する。それぞれ相手の打撃を切り返すとき、上段、中段、下段の攻撃判定に対応したものを使用しよう。また、与えるダメージのタイプもいくつかあり、単発でダメージを与えるタイプ、追い討ちが可能なタイプ、さらに追加入力が可能なタイプもある。万能のように思えるホールドだが、投げに弱いという特徴を持っている。

各ホールドは、決められた効果やダメージを与えるように設定されているが、一部例外がある。相手の特定の技をホールドした場合、成功するとお互いの位置が入れ替わるように受け流されるタイプがそれだ。与えるダメージもゼロとなっている。またジャンプ攻撃に対して専用のホールドを持たない場合もこれになる。



←打撃に強く、投げに弱いのが特徴のホールド。



➡ジャンプ攻撃は中段ホールドと同じ感覚で使おう。







ダメージタイプ



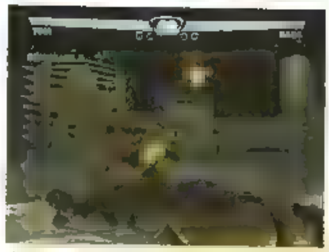
⬆スタンダードなタイプのホールド。キャラごとに与えるダメージが決められている。

追い討ち可能タイプ



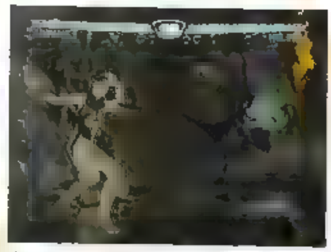
⬆ホールドのみでのダメージは低いが、高く浮かせるものや背後をとれるものがある。

追加入力タイプ



⬆投げコンボのように追加コマンドでダメージを増やせるタイプ。総ダメージは大きい。

特殊ホールド



⬆かすみ、レイファン、ゲン・フーが使えるホールド。上・中段の両方を切り返せる。

狙っていくポイント

相手がくり出す連携を読み切った場合はホールドを積極的に使っていこう。使用頻度の高い主力技やガードしても反撃が確定しない技、ガードした場合、相手がさきに動けるような技を覚えて、その技を出してきたら可能な限り狙っていきたい。また、相手の起き上がり攻撃を狙っていくのもいい。ホールドを使い攻撃的な防御でダメージをとろう。



←ガード後、さきに動けない技はけっこう存在する。



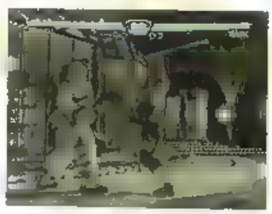
←主導権を握られないためにもホールドで切り返せ。



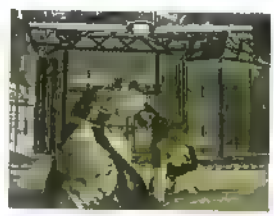


クリティカル状態からの脱出

クリティカル状態で何もしないでいると相手の打撃を食らい放題になってしまう。そんな状況を打破できるのがホールドだ。ホールドすることで、クリティカル状態を強制的にキャンセルできるのだ。クリティカル状態のとき、相手の技の攻撃判定を鋭く読み、切り返していこう。読み間違えれば当然浮かされたり投げられてしまうが、リターンは大きい。



←相手の浮かせ技をホールドするのが基本となる。



←投げ技には要注意。ハイリスクハイリターンだ。





クリティカルとは？

[illegible]につながる絶好のチャンス。知識を深め、読み合いに[illegible]

闘いの最中に"CRITICAL HIT"という表示がひんぱんに表示される。これは何を意味するのだろうか。端的にいうとクリティカルヒットとは、通常やられ、ダウン（浮き含む）以外の打撃によるやられ状態すべてを指している。技によって発動条件は異なるが、いずれも残り体力ゲージの一部が一定時間点滅する。ここで打撃を加えると必ずハイカウンターの効果を得られるのだ。しかも相手の行動も限定されているので、大きなチャンスとなる。クリティカル状態は何種類もあり、行動不能時間やゲージ量が異なっている。

クリティカル状態になったら何をすべきか、順を追って解説しよう。

1　クリティカルヒットするとゲージの一部が点滅する。

2　このゲージはハイカウンター効果を受けるぶんのダメージを指している。相手の選択肢はホールドのみ。

3　ゲージギリギリまで追撃し、なくなるまえに浮かせ技につなごう。

4　ゲージぶん追撃すると相手はダウン。ゲージが振り切るまえに浮かせ技につないで、空中コンボを狙うのがベストな行動だ。



⬆クリティカル状態になるとゲージ端が点滅。このあいだは全攻撃がハイカウンターに。



⬆点滅が消えそうになるまで追撃を叩き込み、消える直前に浮かせて空中コンボに。

クリティカルヒットの発生条件



ノーマルヒット

➡上段の単発技、下段固有技に多い。このタイプの下段技は先端がヒットすると行動不能時間の短いクリティカルになる。その場合持続時間が短いため、クリティカル選択は不可。



カウンターヒット

⬅主要技の大半はここに分類される。ノーマルヒットで誘発する技がカウンターヒットするとダウンになることが多い。



ハイカウンターヒット

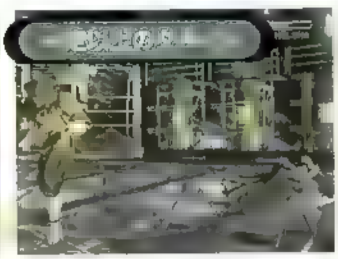
➡ハイカウンターになったときのみクリティカル状態になる技は立ちパンチなど一部に限られる。多くはカウンターと同じ効果を得られる。

クリティカル状態の解除

クリティカル状態は時間の経過、ホールド、一定以上のダメージ、同技を連続で当てるなどの場合に解除される。クリティカル状態はホールドでキャンセルできるので、ホールドを使ってくる場合が多い。相手がホールドをよく使ってくるようなら、投げ技を狙おう。また、相手のホールド対策として、浮かせ技はできれば上段と中段の2種類を用意しよう。



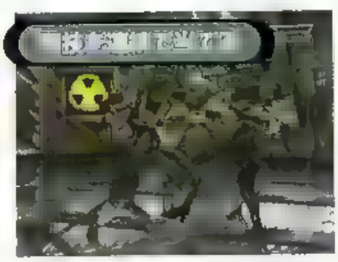
⬆クリティカル状態を示す体力ゲージ端の点滅部分が消えるとクリティカル終了。



⬆点滅しているゲージ量のダメージを与えるとクリティカル状態は解除される。



⬆ホールドでクリティカル状態はキャンセルされる。相手の追撃を読んで使い分けよう。



⬆同じ技を連続で当てた場合は、相手が後方向に吹き飛んでしまいクリティカル終了。

クリティカルヒット後の行動とその効果

クリティカル状態は防御側がかなり不利な状況だが、攻撃側の選択に対して回避する手段が存在する。相手のクセやキャラの特徴、周囲の地形、残り体力などを考慮しどれを選択するか変えていこう。背後からの打撃でクリティカル状態になった場合、追撃が確定するものもある。

攻撃側



⬅クリティカルを誘発できる打撃技で状態を持続。ゲージ残量に注意。



⬅これがヒットすれば空中コンボへ移行して確実にダメージを取れる。



⬅相手のホールドを読んでハイカウンター投げを狙うという選択肢も。

防御側



⬅攻撃側の持続用の刻み技、浮かせ技を直接取るのが主な目的だ。



⬅Ⓕを押しながら方向パッドを左右に振ると、わずかに復帰が早まる。

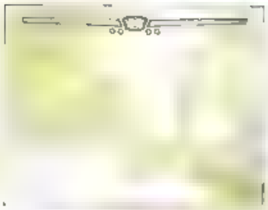


⬅攻撃側が投げを狙っているときには、"何もしない"が最良の選択肢。

デンジャーゾーンとは？

[illegible]が絡むとダメージの効果は大きく変化する。[illegible]うまく[illegible]用して闘うことが「DOA」シリーズでの絶対必要条件だ。

「DOA3」の舞台には激突すると爆発する"爆発タイプ"、柵や壁に叩きつけられるとそれが壊れ、下に落ちる"落下タイプ"、そして雪や水といった滑りやすい地形の"スリップタイプ"の3種類のデンジャーゾーンが用意されている。デンジャーゾーンとは、簡単に言えば仕掛けのこと。そのステージごとに、どのデンジャーゾーンが設置されているかは、あらかじめ決められており、複合して登場するステージもある。ほとんどの場合は、ダメージに直結するものなので、それらを念頭に置いた戦術が必要不可欠だ。

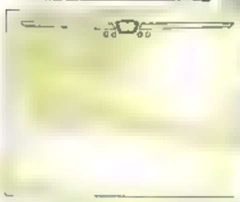
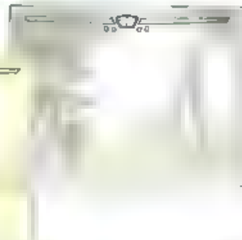

←与えられた条件は同じ。地形を味方につけよう。


➡つねに意識して闘えば、有利に闘いを展開できる。

デンジャーゾーンによるダメージ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	20ダメージ	15ダメージ
[illegible]	10ダメージ	5ダメージ

[illegible]	30～65ダメージ

爆発タイプ

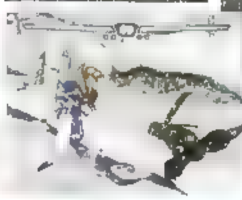
爆発するデンジャーゾーンは、すべて外壁に設置されている。電気が流れていてスパークする外壁もあるが、演出が異なるだけで効果は同じ。爆発によって、ダメージがふつうの壁よりも大きくなる。空中コンボや投げ技からと、チャンスは多い。

落下タイプ




落下するポイントはあらかじめ決まっているので、そのポイントを覚えておこう。落下によるダメージがあり、壁をぶち破った際のダメージとプラスすると相当大きなものになるぞ。落下ダメージだけでもK.O.になるので、その点には注意。

スリップタイプ




スリップゾーンは、雪原や足下が水に浸かっているとき適用される。基本的に、立ちパンチや直接浮かせる技以外の打撃技であれば、何らかの影響を与える危険なゾーン。ノーマルヒットでは効果が薄い下段攻撃が、有効な技へと変化するぞ。

壁やられとは？

[illegible]を食らった[illegible]、壁の要素が加わると[illegible]ダメージを奪われやすい。放っておくと相手の思うつぼ。対抗策を身につけよう。

壁へ叩きつけられたときは、ダメージが加算されるだけではない。いろいろな効果が付加されるのだ。打撃で壁に叩きつけられると、基本的にうつ伏せダウンになる。この状態は相手からの追い討ち攻撃を確実に受けてしまうぞ。ホールドを使いこなし回避しよう。


←壁に叩きつけられると、基本的にうつ伏せダウンに。



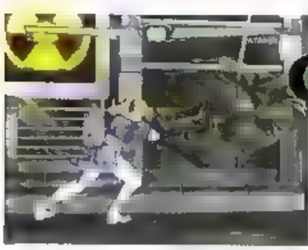
うつ伏せダウン

←地上で打撃技を食らって叩きつけられるとこの状態になる。ここからの反撃は不可能。追い討ち攻撃を確実に食らってしまう危険な状態といえる。



尻もち

➡追い討ち後の壁が高かったり、空中コンボ後、この状態に。壁を背にした危険な状況。



ふっとび

←壁に斜めからヒットした場合はこれに。受け身も取れるので、そのほかのダウン状態よりも危険度は低い。確実に受け身を取っていこう。

叩きつけられたあとの対処

壁に叩きつけられたあとの対処は的確に行いたい。さきに説明したとおり一方的に打撃で追い討ちされるので、ホールドで対応しよう。打撃を受けた瞬間にクリティカル状態となり、ここから入力可能になるぞ。尻もち後は、再び壁を背負った状態になり大きく不利。方向パッドの上か下を入力し、起き上がる位置を変化させよう。起き攻めのタイミングを狂わせられるぞ。


←うつぶせダウン中は何もできない。打撃1発は確実に入る。


➡尻もちで壁を背負ったままでは危険。上か下に移動しよう。

[illegible]



STAGE
ステージを考える

対戦などで選択できる全ステージの特徴を解説していこう。どういった仕掛けがあるかを理解することは最低限必要なことだ。

『DOA3』に用意されたステージは全部で14種類。全世界規模の闘いということで、さまざまな国の要所が選ばれている。そこには真っ平らな平地のステージはもちろん、アンジュレーションが設けられたステージもある。各ステージにはデンジャーゾーンが用意され、多彩な仕掛けや演出はプレイヤーを飽きさせない。『DOA2』からあった爆発には新たに電気が加えられ、スパークするそのさまはXboxのパワーを感じさせる。落下するステージも上と下のみという単純なものではなく、何階層にも及ぶフロアがあったり、落下ポイントによってルートも違ってくる。氷や水、雪、果ては枯れ葉といったギミックで多様なスリップゾーンを実現、どのステージも気が抜けないぞ。この奥深さを把握してこそ、闘いで地の利を得られることになる。



⬆落下だけではなく、窓や壁をうち破って下のフロアへ落ちるステージも。



⬇スリップゾーンはプレイヤーにとって悩みの種。容赦なく動きを制限する。

LORELEI ローラレイ



ドイツの古城が舞台となるステージ。5段階の層から構成されており、最大で4回落下する大仕掛けになっている。アンジュレーションは第3階層のみなく、ほかの階層には存在する。



⬅第2階層と第3階層は落下ポイントによっては迂回



➡アンジュレーションもある。落下ポイントを含め位置取りも重要。

LOST WORLD ロストワールド



⬅水たまり、デコボコな地面とあらゆる要素が存在。

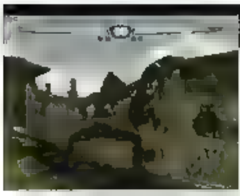


➡最下層が存在せず、勝負が決まるまで落下の危険がある。



ベネズエラの秘境が舞台。3タイプのフロアがあり、連続して同じフロアになることはない。落下ダメージは一律して40だ。水たまりになっているフロアもあり、スリップも難敵となる。

TAO タオ



⬅柵が壊れて落下しそうだが、ここには仕掛けはない。



➡狭めのステージゆえ壁の恐怖が。叩きつけてダメージを与えたい。



場所は中国の揚子江。何の仕掛けも施されていない真っ平らなステージというのも特徴的だ。全体的には狭いイメージがあり、壁へのたたきつけは頻繁に起こることも覚えておこう。

ICE CAVE アイスケイブ



極寒の地、アイスランドが舞台。複雑な地形のフロアで、いたるところに氷柱が配置されている。この氷柱は破壊可能だが、壁と同じ扱いになっており、叩きつけるとダメージが加わる。



⬅氷柱に激突するとダメージに。数が多いので注意。



➡フロア全体がスリップゾーンという悪条件のステージ構成。

DOATEC HK ドアテック香港支局



円形の高層ビルからスタートし、ビルの内側と外側の両方へ落下する。内側は秘密のバイオラボ、外側は香港の市街地へ落下。中央の窓から市街地へ落ちると看板にぶつかる演出がある。



⬅内側はバイオラボ。途中のガラスを破る演出がいい。



➡外側は市街地。中央の窓からの落下は看板にぶつかることになる。

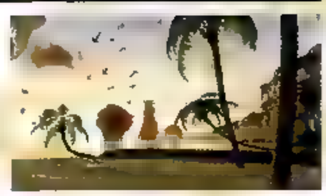
BEACH ビーチ



⬅やしの木に激突すると、やしの実が落ちてくる。



➡海の中はスリップゾーンだ。境界線での闘いは有利不利が明確に。

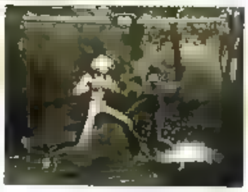


夕日の美しい舞台と南国の澄み切った青空が広がる、2タイプ用意されたステージ。砂浜での闘いが中心となり、ヤシの木への激突もあり得る。そのとき、やしの実が落ちることも!?

FOREST フォレスト




⬅密集度の高い木々には、予想以上に激突する。



➡小川がスリップゾーン。ステージ端にあるので気にせず闘おう。

紅葉の時期を迎えた森林。小川も流れており、静けさが漂うステージ。木々の密集度が高く、激突する危険を含んでいる。アンジュレーションもあり、小川はスリップゾーンとなっている。

パンクラティウム PANCRATIUM



⬅壁に打ちつけると感電。爆発と同じ効果だぞ。



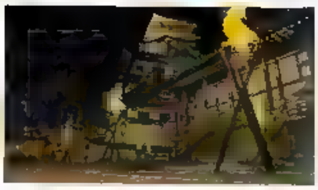

➡やっかいなのは外壁に流れる電気。爆発する壁くらいか。

中世期の闘技場を思わせるステージ。落雷時の電力を活かし、外壁をデンジャーゾーンへと変化させている。フロアは円形で、地面は平地。広いスペースがあるため闘いやすいステージだ。

安土城 AZUCHI



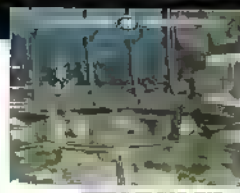
⬅屋根の上のアンジュレーションはかなりのもの。




➡屋根から地上へは壁もないため、すぐに落ちてしまいそう。

日本の名城が舞台のステージ。天守閣がメインとなるが、窓を突き破って落下すると屋根の上に。さらにつぎのフロアである地上への落下もあり、激しく雰囲気が変化するステージだ。

AQUA PALACE アクアパレス

⬅水着の女性が泳いでいたりと演出も豊富だぞ。



➡地面は平地で仕掛けはなし。タッグでの使用も可能なステージ。

オーストラリアの海中水族館が舞台。仕掛けには、これといった特徴はなく、スリップ、爆発などのデンジャーゾーンも存在しない。安心して遊べる反面、少々物足りなさを感じてしまうかも？

SNOW 雪原




⬅スリップゾーンが標準で、気の抜けないステージ。



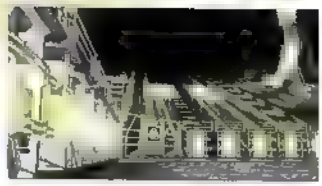
➡滑る雪にアンジュレーション。自然を味方につけて勝利しよう。

一面が雪で覆われたステージ。いたるところがスリップゾーンになっている。さらにアンジュレーションもあるため、そのきつい展開に拍車がかかる。ステージの広さは標準的かやや狭い。

デンジャーゾーン DANGER ZONE



⬅フロアはエレベーターになっており、地下へ降りる。



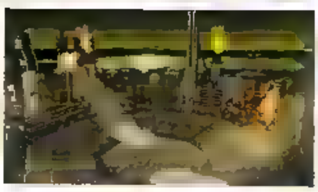

➡タッグでも使用できるので、オススメステージのひとつだぞ。

「DOA」をよく知るプレイヤーにはなじみ深いステージ。フロア全体は広く、スペースを大きく使えて闘いやすい。地面も完全に平地。唯一の仕掛けは壁が爆発するデンジャーゾーンだ。

アイアンヘル IRON HELL



⬅全面が爆発する壁ではないが、プレッシャーは高い。




➡中央へ向かって下る構成。アンジュレーション用の連続技を使おう。

中央に平地があるすり鉢状のステージ。外壁は叩きつけると爆発する鉄のパイプなどで囲まれている。アンジュレーションはきつめで、内側に向かってコンボを決めれば恩恵を受けられる。

XOCTAGON Xオクタゴン




⬅観衆がたくさんいる中での闘い。金網デスマッチだ。



➡叩きつけるチャンスと叩きつけられる危険がともなうステージ。

外壁が金網で覆われたステージ。フロアは狭く吹っ飛ばしは即爆発へつながる。壁を意識しながら闘おう。平地ということで不安定な要素はない。いつもどおりの空中コンボを狙っていこう。

STORY MODE
"ストーリーモード"クリアーを目指せ!!



ストーリーモードでの有効技、オススメ連続技をキャラ別にレクチャー。ひとり、ふたり目はホールドを入れると勝手に自爆してくれる。4人目以降は強敵だが、ダウンを奪われたあと起き上がりざまに出の早いクリティカル誘発技を出せばヒットする。続く浮かせ技がホールドされることもあるが、気にせずダメージ重視でコンボを選ぼう。敵キャラによってよく使う連繋も決まっている。しっかり覚えてホールドや投げで反撃することも重要だ。



かすみ

[illegible]でもあるハヤテは、そんなかすみを見逃そうとするのだが



基本的な扱いかた

かすみでクリティカルを取りやすい技は界央閃突(⇦ⓅⓅ)か閃光弾(⇨Ⓟ)。界央閃突は2発出し切ってしまおう。連続攻撃になる技だし、2発目がヒットすれば無条件で相手はクリティカル状態になるからだ。閃光弾でのクリティカルはカウンターヒットが条件。ダウンさせられたときの起き上がりや、相手がフリーステップしているところで使ってみよう。比較的カウンターヒットが取りやすい。クリティカル後は飛龍脚(⇧Ⓚ)を中心に空中コンボを狙っていく。霧幻刀(⇧⇧Ⓟ)もクリティカル状態の相手を浮かせる技としては優秀だ。CPU戦は困ったら界央閃突でかまわない。中段Ⓟホールドのダメージの高い相手がやっかいだが、確実に空中コンボを決めれば上回れる。

オススメ連続技

界央閃突でクリティカル状態にしてからが多い。飛龍脚→連界央炎舞(ⓅⓅⓅⓀ)とするのが、吹っ飛ばし効果もありオススメだ。ダメージを追求するなら連光虚襲斬(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)としてみてもいい。重量級には連光天襲脚(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ)が無難だろう。この空中コンボなら確実に決まる。

飛龍脚(⇧Ⓚ)→連界央炎舞(ⓅⓅⓅⓀ)








リュウ・ハヤブサ

[illegible]



基本的な扱いかた

CPUに対するクリティカル誘発技は天突(⇧Ⓚ)、村雨刀(⇧ⓅⓅ)がいい。天突はカウンター以上だと浮くので、そのときは空旋斬撃(ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)で拾おう。クリティカル誘発後は、破幻昇脚(⇧Ⓚ)や臥竜閃(⇩⇧⇨Ⓟ)で浮かせて空中コンボへ。間合いが遠いときはガード崩し技の我王掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)やくぐり性能のある天輪脚(⇘Ⓚ)が使えるぞ。ダウンを奪われたあとの起き上がりには破突(⇨Ⓟ)を出そう。ただし、しゃがみヒットするときがあり、破幻昇脚などの上段攻撃は空振りするので注意。破突膝蹴り(⇨ⓅⓀ)で浮かせるか、昇旋刀(⇧Ⓟ)などで刻むといいだろう。なお、ひとりからふたり目はパンチホールド各種からの飯綱落としの練習に最適だ。

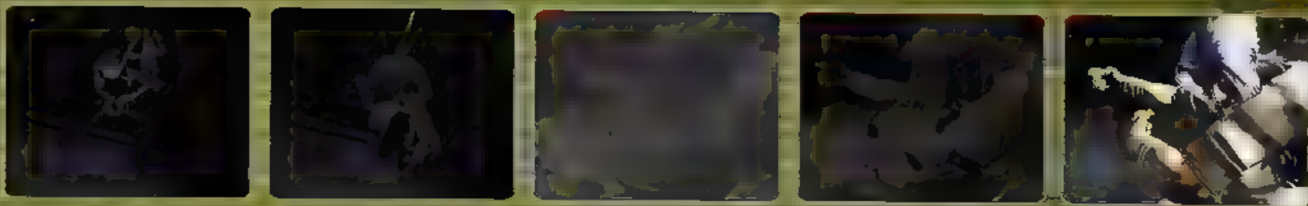
オススメ連続技

これは軽・中量級用。重量級は空旋斬刀以降を空旋斬撃にすれば入る。浮きの高さと硬直の関係でもっとも高い位置で拾えるのが鬼蹴(立ち中にⓀ)で、これで浮かせれば重量級にも決まる。臥竜閃、舞雑(⇩⇧⇨Ⓚ)からもオーケー。軽量級は鬼蹴後、天突を挟んでから上記のコンボを決められる。

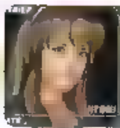
破幻昇脚(⇧Ⓚ)→空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→天輪脚(⇘Ⓚ)





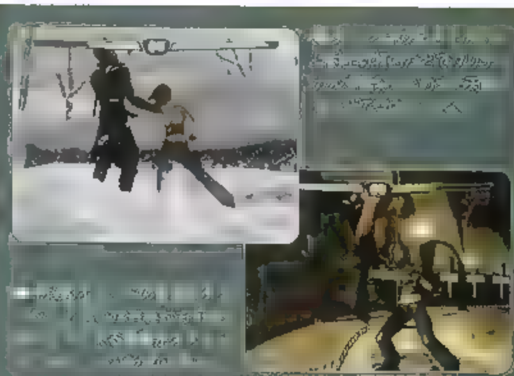
日本版『DOA3』新規オープニングムービー その1ブラッド編



ヒトミ

基本的な扱いかた

ヒトミの浮かせ技として挙がるのは飛び前蹴り（⇘Ⓚ）と天路（⇧⇧Ⓟ）で、これらはクリティカル誘発技（ノーマルヒット）も兼ねているのでCPU戦で役立つ。上段の浮かせ技には光琳（⇦Ⓟ+Ⓚ）があるが、技後に背を向けるので追撃は限られる。ダウン後の起き上がりには肘上げ打ち（⇘Ⓟ）や鍔打（⇧Ⓟ）を出そう。ただし出が遅く上段なので、返されることもある。その点では膝当（⇨Ⓚ）が信頼できるが、硬直が長くクリティカルを持続できないのが難。遠距離では吾妻（⇦⇨Ⓟ）や風塵（⇩⇧⇨Ⓟ）を出し、ガード時は草薙（⇧⇧Ⓟ）でフォローしよう。浮いてくれることがあるぞ。中段Ⓚホールドは相手が少し浮き、霧鐘（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）などで追撃可。



オススメ連続技

対軽量級と中量級用コンボ。霧鐘を連風塵（ⓅⓅⓅ）にしたほうが壁に叩きつけやすいので、周囲の地形を見て使い分けたい。重量級には霧鐘を膝当踵薙ぎ（⇨Ⓚ⇩Ⓚ）にするか、直接霧鐘を叩き込もう。飛び前蹴りで浮かせたときは、猿臂膝当→膝当踵薙ぎ（中量級まで）か霧鐘にしよう。

天路（⇧⇧Ⓟ）→猿臂膝当（⇨ⓅⓀ）→霧鐘（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）





ザック

基本的な扱いかた

ザックのCPU戦ではテッ・ラーン～フェイクスピニングヒール（⇩ⓀⓅ⇦Ⓚ）がかなり使える。テッラーンストレート（⇩ⓅⓀ）の時点でヒット状況を判断するのがベスト。クリティカルならばフェイクスピニングヒールで反転のけぞりを誘発、それ以外ならフェイクバズーカ（⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ）で仕切り直し、という方法でバースまで勝ち抜ける。前半の3人程度なら、ライジングヒールキック（⇘Ⓚ）でいきなりクリティカルを誘発できる。浮かせ技はレイジングニー（⇧⇧Ⓚ）で決まり。CPU戦では使い分けの必要はないが、上段浮かせ技にはリバースヒール（⇧Ⓚ）がある。起き上がりにはティー・ソーク・トロン（⇨Ⓟ）かティー・カウ・トロン（⇨Ⓚ）を出していこう。



オススメ連続技

対軽量級用、中量級用のコンボ。重量級にはティー・カウ・トロンを省けばオーケーだ。ここでは安定度を重視したが、デビルズラッシュをジェノサイドラッシュ（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）やオーバーヘッドキック（⇧⇧ⓀⓀ）、ジャブ・ハイターンヒール（ⓅⓀⓀ）にすればコンボのみのダメージは若干アップする。

レイジングニー（⇧⇧Ⓚ）→ティー・カウ・トロン（⇨Ⓚ）→デビルズラッシュ（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）





日本版「DOA3」新規オープニングムービー



ゲン・フー



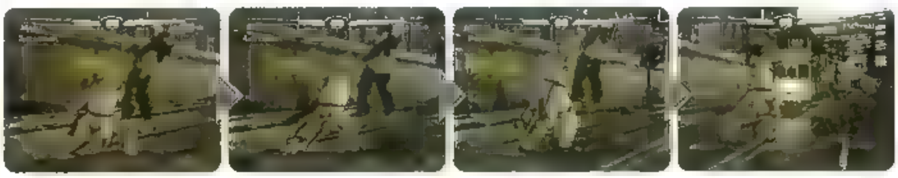
基本的な扱いかた

高性能な各種の中段攻撃でクリティカルを誘発させ、浮かせ技からの空中コンボでダメージを稼ぐのが、基本スタイル。主軸として使っていく攻撃は、丹鳳朝陽（⇧Ⓟ）と挑領（⬆Ⓟ）、盤肘（⇨Ⓟ）始動の連繋技だ。なかでも丹鳳朝陽は、密着戦の要ともいえるクリティカル誘発技。盤肘からも出すことが可能で、ガードされ虎踞山（⇧ⓅⓅ）へと連繋させれば、攻撃の優先権を維持し続けられる。上記の中段攻撃が届かない中間距離では、弾腿（⇧Ⓚ）や双蛇掌（Ⓟ+Ⓚ）といった連繋始動技からの択一に加えて、リーチの長い熊歩挑掌を主軸にしよう。なかでも旋龍把（⇧ⓀⓅⓅ）と熊歩挑掌は、ガード後もこちらの攻撃ターンを継続可能なので使わない手はないぞ。

オススメ連続技

相手を浮かせたあとは、盤鳳鶴形（⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ）で一気にダメージを取っていく。軽量級に対しては、とう掌（⇧Ⓟ）→鶏腿（⇨Ⓚ）から盤鳳鶴形。中量級に対してなら、鶏腿→盤鳳鶴形を決めることができる。また、壁に近いようなら揺子栽肩（Ⓟ+ⓀⓅ）を入れ、追加ダメージを狙ってもいい。

熊歩挑掌（⇧Ⓟ+Ⓚ）→盤鳳鶴形（⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ）



ブラッド・ウォン





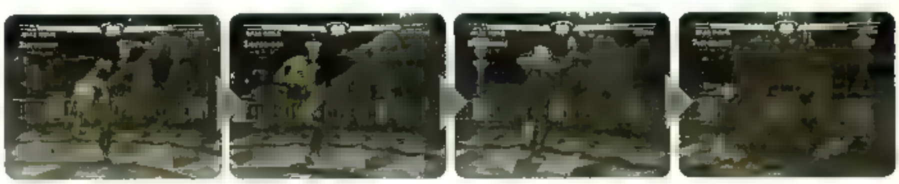
基本的な扱いかた

対CPU戦では、上段避け性能のある"寝た状態"へ移行する攻撃から、二択を狙っていくのが基本だ。これらの中で注目していきたいのは、穿腿坐地（⇨⇨Ⓚ）と前掃腿（⇧ⓀⓀⓀ）といったふたつの下段攻撃。前者は攻撃がヒットした場合のみ、寝た状態へ移行するクリティカル誘発技。クリティカル誘発＝寝た状態なので、伏身擺腿（寝た状態で敵足側Ⓚ）空中コンボを狙っていける。後者の前旋掃腿は、⬆入力で好きなポイントから寝た状態へ移行が可能な連繋技。首尾よく寝た状態へ移行できたら、伏身擺腿か打撃技の出がかりも投げられる滾剪腿（寝た状態で敵足側Ⓟ+Ⓟ）を狙っていこう。また、ダウンさせられた際も涅槃転身（ダウン中にⓅ+Ⓚ）から投げ技が有効だ。

オススメ連続技

カウンターヒットで相手を浮かせられる伏身擺腿からの対軽量級用コンボ。中量級に対しては、前てき・挑腕（⇧ⓀⓅ）をつなぎに使っていこう。重量級の場合は、単腿蹄・旋風脚が入らないので、ダメージの高い連環側倒腿（⇧ⓅⓅⓀ）か、吹き飛ばしで追加ダメージを狙える双拍（⇨⇨ⓅⓅ）を使う。

伏身擺腿（寝た状態で敵足側Ⓚ）→前てき・連挑腕（⇧ⓀⓅⓅ）→単腿蹄・旋風脚（⇩ⓀⓀ）





その2ヒトミ編

ティナ・アームストロング

基本的な扱いかた

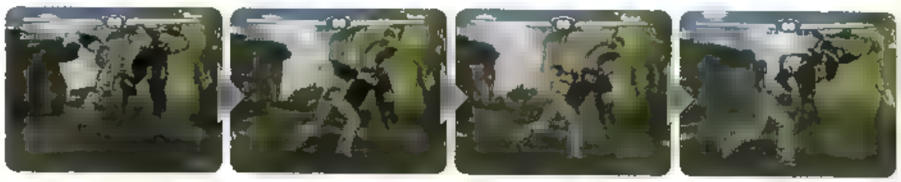
相手をクリティカル状態にするならダブルアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）が有効だ。1発目がカウンターヒットなら連続攻撃となり、2発目がヒットさえすればそのまま空中コンボのチャンスになるからだ。浮かせる技はジャンピングニーバット（⇨Ⓚ）を使っていこう。ただダブルアッパーは技の出があまり早くないので、相手に押し込まれたときはエルボー（⇨Ⓟ）を使うといい。エルボーは、ダウンさせられたときの起き上がりに使う技としても重宝する。リーチの短ささえ注意すればカウンターヒットでクリティカルをとりやすい。このときもジャンピングニーバッドで相手を浮かせよう。ほかに相手の大技をガードしたときは、投げでの反撃を確実にできるようにしたい。



オススメ連続技

ジャンピングニーバッドで浮かせた場合、お手軽で簡単なのがジャブ・ストレート（ⓅⓅ）→クロス式スパイラルボム（浮かせた敵にⓅ+Ⓟ）。相手が軽量級で吹っ飛ばし効果も期待するならコンボドロップキック（⇨⇨ⓅⓅⓀ）を使ってみてもいい。打撃で締めるか投げで締めるかはお好み次第だ。

ジャンピングニーバッド(⇨Ⓚ)→ジャブ・ストレート(ⓅⓅ)→クロス式スパイラルボム(浮かせた敵にⓅ+Ⓟ)



バース・アームストロング

基本的な扱いかた

CPU戦は投げ技が決まりにくくあまり多用できない。投げに固執せずに打撃技を使っていこう。近距離で使いやすい技はジャブ・フロントキック（ⓅⓀ）。2発目が中段攻撃になっており、カウンターヒット以上なら連続攻撃となりクリティカル状態に。ハイカウンターなら尻もちにできる。クリティカル後はバッファロークラッシュ（⇧⇧Ⓟ）で浮かせにかかろう。なお、バッファロークラッシュは中間距離からいきなり使用してもいい。ホールドされることもあるが、即空中コンボへ移行できる強力な技だ。あと、ダウンを奪われたときは起き上がりにニーリフト（⇨Ⓚ）。ヒットしたら地獄突き（Ⓟ+Ⓚ）で浮かせよう。リフトアップ（ダウンした敵に⇩Ⓟ+Ⓟ）も有効。



オススメ連続技

バッファロークラッシュで浮かせたときの追い討ちは、高さによって空中コンボを変えていこう。高い場合は、地獄突き→ニーハンマー、低い場合は直接ニーハンマーとなる。その後は、ストンピング（敵ダウン中に⇩Ⓚ）でダメージを増やしてもいいし、リフトアップで相手を起こしてもいい。

バッファロークラッシュ(⇧⇧Ⓟ)→地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)

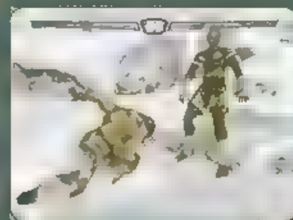




日本版『DOA3』新規オープニングムービー



レオン





基本的な扱いかた

レオンはバイマンに比べ、打撃とホールドの性能は一歩劣るものの、それを補って余りあるパワーを持っている。序盤はヘッドバッド（Ⓟ+Ⓚ）やニーリフト（⇨Ⓚ）でクリティカル状態を作り空中コンボを狙おう。ニーリフトは相手の行動不能時間が短いため、浮かせ技のまえにジャブ（Ⓟ）やパームスタンプ（⇧Ⓟ）で刻む必要があるぞ。起き上がり技はバイマンと共通するが、ストマッククラッシュ（⇧ⓅⓅ）、ニーリフト、パームスタンプ（⇧Ⓟ）など。レオンならではの要素が空中投げのカタパルトスロー（浮かせた敵にⒻ+Ⓟ）。ダメージはグラウンドサブミッション（ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ）のほうが高いが、壁に叩きつけることが多いのがポイントだ。

オススメ連続技

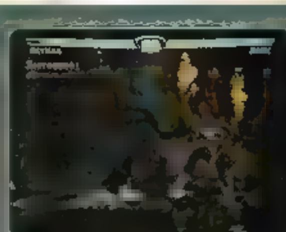
中量級まで入る安定コンボ。重量級はパームスタンプで拾えばオケー。トラースキック（立ち中にⓀ）やジャイアントアッパー（⇩⇧⇦Ⓟ）で浮かせれば中量級までブラストドライブニー→ニーリフト→グラウンドサブミッションが決まるぞ。打撃ならソリッドクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ）で拾おう。

ライジングトマホーク(⇩Ⓚ)→ブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)→カタパルトスロー(浮かせた敵にⒻ+Ⓟ)



バイマン







基本的な扱いかた

CPU戦ではボディブロー（⇨Ⓟ）始動の連繋が使える。ストマッククラッシュ（⇨ⓅⓅ）はヒット時、ガード時ともに連続なので、ホールドでも割り込まれない。起き上がりに出す技もこれでオーケーだ。クリティカルが発生したらブラストトラース（⇦ⓅⓀ）やバルクアッパー（⇩⇧⇨Ⓟ）で空中コンボへ。間合いが遠いときはスパイクショルダー（⇧⇧Ⓟ）やトマホークエルボー（⇩Ⓟ）をぶちかまそう。トマホークエルボーヒット後はグラウンドサブミッション（ダウンした敵にⒻ+Ⓟ）が決まるぞ。これ以外にも、ターンロージャベリン（⇩Ⓕ+Ⓚ）やクラッシュレッグスパイク（⇨ⓅⓅⓀ）のカウンターヒット後など、確定状況が多いので見逃さないようにしよう。

オススメ連続技

ブラストトラースはバルクアッパーでも可。重量級にはニーリフトを省こう。壁ダメージを期待するならパームスタンプ（⇧Ⓟ）→ソリッドクラッシュ（⇨ⓅⓅⓅ）がいい。ファイヤーバレット（⇦Ⓟ+Ⓚ）で浮かせたときは、対軽量級ならパームスタンプをフレイムスティンガー（⇨ⓀⓅ）にできる。

ブラストトラース(⇦ⓅⓀ)→ナックルショット(ⓅⓅⓅ)→ニーリフト(⇨Ⓚ)→グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)





その3レイファン編

ジャン・リー



基本的な扱いかた

ジャン・リーは強力な中段攻撃である、ボディアッパー(⇨ⓅⓅ)とキックアッパー(⇘Ⓚ)を全面に押し出していこう。とくにキックアッパーは二起脚(⇘ⓀⓀ)にせず、1発止めでクリティカルを狙っていく。クリティカル状態からは、もう一度キックアッパーかハイシンニーキック(⇘Ⓚ)を当てて空中コンボへ移行しよう。ボディアッパーとキックアッパーのふたつの技は、自分がダウンさせられたときの起き上がり時の技でも使っていける。このとき、相手がフリーステップしたのを確認してから出すこと。高確率でクリティカル状態にできるぞ。また、遠距離で使いやすいドラゴンキック(⇩⇧⇨Ⓚ)は、CPU相手だと簡単に見切られてしまうことを覚えておこう。



オススメ連続技

キックアッパーまたはハイシンニーキックで浮かせたあとは、コンボナックルアッパー(ⓅⓅ⇨Ⓟ)・スナップスパイクキック(⇨Ⓚ⇦Ⓚ)を狙っていこう。中量級までなら入れられる。難しいならドラゴンキャノン(ⓅⓅⓅⓅ)で。重量級にはソニックスピンキック(Ⓟ⇨ⓅⓀ)を使うのが無難だ。

ハイシンニーキック(⇘Ⓚ)⇒コンボナックルアッパー(ⓅⓅ⇨Ⓟ)⇒スナップスパイクキック(⇨Ⓚ⇦Ⓚ)



レイファン



基本的な扱いかた

レイファンは蹴脚・穿宮腿(Ⓚ⇩Ⓚ)が有効だ。1発目がヒットすれば連続攻撃になるし、そのまま空中コンボへ移行できる。なかなかのダメージを与えられるぞ。技を出す間合いも、それほど気にしなくていいのも使いやすい理由のひとつだ。クリティカル後に浮かせる技は冲天掌(⇧Ⓟ+Ⓚ)で。リーチが短いので、その点は注意しよう。混戦で役立つ技は、三連脚(⇘ⓀⓀⓀ)だ。1発目の脚が技の出が速くつぶされにくい。ほかには運肘撃(⇨ⓅⓀ)もリターンが大きく便利な技。クリティカル状態にしやすく、空中コンボのチャンスが多く生まれる。とくにダウンを奪われたときに、フリーステップ中のCPU相手に有効となるぞ。積極的に技をくり出していこう。

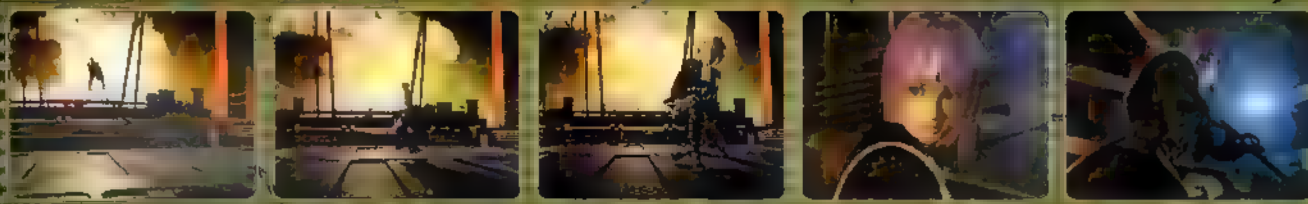


オススメ連続技

始動は前出のとおり蹴脚・穿宮腿でいこう。追い討ちは、懶紮衣からの連環連蹴脚(ⓅⓅⓀⓀ)。これは重量級相手でも決まるので使いやすい。アンジュレーションがきつくてもほとんど決まるが、間合いが離れていると懶紮衣が届かない。その場合はコンボをあきらめて、つぎのチャンスを待とう。

蹴脚・穿宮腿(Ⓚ⇩Ⓚ)⇒懶紮衣〜連環連蹴脚(ⓅⓅⓀⓀ)





日本版『DOA3』新規オープニングムービー

クリスティ





基本的な扱いかた

対CPU戦におけるふだんの立ち回りでは、連環双蛇打喉（⇨ⓅⓅⓅⓅ）＆連環蹬歩双飛（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）といったふたつの連繋技がオススメ。前者の連環双蛇打喉は、クリティカル誘発＋4発目が吹き飛ばし効果を持っているので、連続ヒットしやすいのが特徴だ。後者の連環蹬歩双飛は、下段攻撃を絡めたクリティカルを誘発可能な連繋技。しかも足位置によっては、相手がホールド不能な反転のけぞりを誘発できたりもする。クリティカル状態を誘発したあとは、浮かせ技の歇歩とう脚（⇧ⓅⓀ）から空中コンボを入れてダメージを奪おう。自分がダウン状態から起き上がるときは、歇歩とう脚や毒蛇問路（⇧Ⓟ）などの攻撃を出していくと高確率でカウンターを取れる。

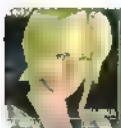
オススメ連続技

相手を浮かせたあとは、蛇形手・連環後掃腿（ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ）をキャラクター重量に関係なく入れていくことが可能。ただし、アンジュレーションのキツイ地形だと、4発目の下段キックが少し当たりづらい。こういった地形では、蛇形連舞（ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ）を使うことでフォローしていくといいだろう。

歇歩とう脚（⇧ⓅⓀ）→蛇形手・連環後掃腿（ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ）



エレナ





基本的な扱いかた

ラウンド開始直後ぐらいの中間距離が、もっとも得意とする間合い。ガードされても反撃を受けない架推掌（⇦⇨Ⓟ）や、ガード後も有利＆中間距離をキープできる順歩衝掌（仆歩中にⓅ+Ⓚ）がけん制の主軸。これに旋転後蹴脚（⇩ⓀⓀ）や前旋掃腿（仆歩中に⇩Ⓕ+Ⓚ）で、ガードを揺さぶる。

接近戦では、穿掌単劈手（ⓅⓅ）始動の連繋技と、ノーマルヒット後も有利な下勢勾拳（⇩Ⓟ）からの択一が有効な連繋。前者の穿掌単劈手からは、2発止め～投げ技とヒット後もリスクが少ない連環穿脚（ⓅⓅ⇩Ⓚ）が主軸。下段を警戒する相手には、ディレイ入力の連環架推掌（ⓅⓅⓅ）を使っていく。後者の下勢勾拳からは、投げor叉歩衝拳（⇧Ⓟ）の二択が基本となる。

オススメ連続技

旋転後蹴脚で浮かせたあとは、転身架推掌（⇦ⓅⓅⓅ）ならキャラクター重量に関係なく、ヒットさせることが可能。また、叉歩衝拳がカウンターヒットして相手が浮いた場合は、ダメージの高い迎面一腿加戳掌（⇨⇨ⓅⓀⓅ）を入れられる。どちらかを判断して、きっちり対応していけるように。

旋転後蹴腿（⇩ⓀⓀ）→転身架推掌（⇦ⓅⓅⓅ）





その4あやね編



ハヤテ

基本的な扱いかた

ハヤテは空中コンボが強力なキャラクターで、CPU戦では浮かせ技とクリティカル誘発技を兼ねた昇破突(⇩Ⓟ)が使いやすい。ほかの浮かせ技では非常に高い浮きを誇る昇り肘打ち(⇘Ⓟ)、上段の太刀影(⇨Ⓚ)などがあるが、いずれも重量に関係なく連突月輪脚(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)で拾って大ダメージを与えられる。また、立ち合いでは特殊行動技の疾風転(⇧⇧Ⓟ+Ⓚ⇩⇩Ⓟ+Ⓚ)が絶大な効果を発揮する。タイミングが合えば完全に背後に回れるので、ここから背後投げやホールド不能の背後クリティカルを狙おう。CPU戦では大雑把にこれをくり返すだけでも勝ち抜いていける。もちろん対人戦でも非常に有効だ。起き上がりに出す技は閃光断(⇨Ⓟ)がいい。



オススメ連続技

これは対軽量級限定のコンボ。壁際なら碧空天掌を連突刃紋→月輪脚(⇘Ⓚ)にすることが可能で、壁ダメージもあわせて大幅に威力がアップする。標準的なのは、昇破突や太刀影で浮かせて、昇り肘打ち→連突月輪脚というコンボで、中量級まで決められる。重量級には運突月輪脚だけ入れよう。

昇り肘打ち(⇘Ⓟ)→轟天刃〜連突刃文(ⓅⓅ⇘ⓀⓅ)→碧空天掌([illegible]ⓅⓅ)

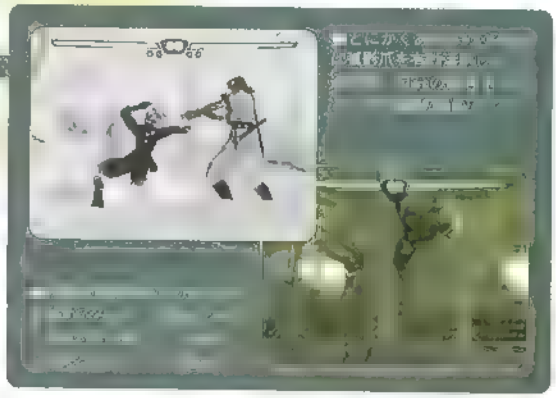




あやね

基本的な扱いかた

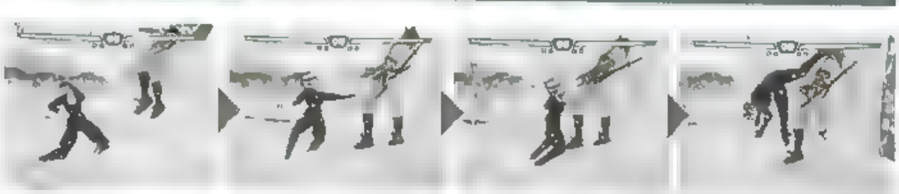
1・2面は中段ホールド(⇦Ⓕ)を多用していき、風舞陣(敵中段Kに対して⇦Ⓕ)からの追い討ちを狙ってみよう。決める技は、背陣(⇧Ⓟ)→羅刃昇破(ⓅⓅ⇨Ⓟ)→影月輪(⇘Ⓚ)。背陣のあとに少し待つのがコツで、いいタイミングで羅刃昇破を当てれば、再び羅刃昇破を使っていける。さて、通常では弧影爪(⇨ⓅⓅ)が使いやすいぞ。1発目でクリティカル状態なら2発目で浮かせられる。空中コンボを決めよう。2発目でクリティカルの場合はもう一度弧影爪でもいいが、間合いが離れるので空中コンボが決めにくい。よって螺旋刀(⇦Ⓟ)で浮かせてもいい。弧影爪はダウンさせられたとき、相手のフリーステップ中にも使っていこう。どこでも有効な便利な技だ。



オススメ連続技

弧影爪からの空中コンボになる。相手が重量級なら連刃弧影爪(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)を使っていこう。このとき相手を落下させられるチャンスなら、螺旋飛鷲脚(⇦Ⓟ·Ⓚ)として吹っ飛ばす。なお、螺旋刀で浮かせたときの空中コンボは羅刃昇破→影月輪。吹っ飛ばすなら羅刃飛鷲脚(ⓅⓅ⇨Ⓟ·Ⓚ)だ。

弧影爪(⇨ⓅⓅ)→[illegible]光覇神砕(Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ)





Team NINJA　板垣氏を直撃!!

DEAD OR ALIVE 3

Xboxの驚異のパワーが実現させた「DOA3」の魅力とは？



Xboxが実現した「DOA」の新しい世界

――実際「DOA3」を開発されて、Xboxの印象は？　開発しやすいハードだったんでしょうか？

すごくすなおなハードで、しかもパワフル。いいハードだから、もう少しやりたいなと思います。

――「DOA3」を開発するにあたってXboxを選んだ理由は？

単純に最強のハードだからです。僕は最初からXboxのパワーはすごいって、ずっと言い続けてきたんですよ。最初は、ほかのハードとそんなに違わないよ、とかまわりに言われたんですけど、できあがった「DOA3」を見てもらえればわかると思います。性能は最強です、オンリーワンですね。ほかと比べて段違いの性能でしょう。その性能を活かしたゲームが今回できました。どこがいいとか言われると、もう全部なのでとにかくやってみてくださいといったところです。

――今回「DOA3」でXboxのポテンシャルをどの程度引き出したという印象でしょうか？

ハードと同時に発売するというシチュエーションからいえば、すべて出し切りました。我々からしてみれば、これからさき、もっとポテンシャルを活かしたゲームを出せるとは思いますが、現時点で出せるところはすべて出しました。でもXboxにはまだまだ引き出しはあるでしょうけどね。

――前作まではアーケードが最初に出ていましたが、今回はいきなりコンシューマーハードからですね。

対戦格闘ゲームというと、まず業務用ありきで、業務用がなければ売れないとまで言われたんですよ。でもそんなわけはない。家庭用で最初からおもしろいものを出せば売れないわけがないと思ってます。まぁ僕自身、賭けでいうと逆張りが好きだというのもあるんですけど(笑)。

――アーケードからではないということでゲームの作りかたも変わったのでしょうか？

すごくありましたね。とくにラスボスは賛否両論だと思います。アーケードだとああいった冒険はできないでしょう。お金のかけかたも変わってきます。やっぱりコンシューマーのほうが予算がかけられます。

『DOA』開発は11ヵ月と短期決戦

――開発期間はどれくらいだったのでしょうか？

去年の初めに開発キットが届いて、そこから約11ヵ月です。開発スピードは、やることが決まってたから、速かったです。こうすればこういう感動を提供できるというのが

派手なだけで底が浅ければ意味がない 奥が深くて、なおかつ派手なのが『DOA3』

わかっていましたから。たとえばXboxの5倍の性能を持つハードが出たとしても、もうやることは決まっているんですよ。NAOMI基板の世代でできなかったことを今回Xboxで実現して、でもXboxでも実現できなかったこともあります。けっきょくハードが出てから、そのハードのスペック内でどうしようと考えても、それでは遅いんですよ。つねに先を見て開発は進んでいます。

――今回4人新しいキャラクターが入ったわけですが、かなり絞り込まれたんですか？

新キャラの候補は10くらいありました。ハヤテは最初から決まっていたんですけど、そこからはかなり絞りました。ヒトミもキャラ先行で決まっていました。クリスティもそうですね。新キャラを追加する際、男女比率を最初から決めていたんですよ。女性キャラのほうが男性キャラより多くならなければいいや、くらいのものですが(笑)。酔拳は作りたかったんですよ。酔拳って格闘ゲームでは規定演技みたいなところもありますから、そういうところで勝負をしてみたかったんです。まぁ、それも絞り込んでの結果ですけどね。本当はカポエラも作りたかったんですよ。新キャラの中では、ヒトミをぜひ使ってみてほしいです。使いやすいキャラですから、初心者にもオススメできます。

Xboxのハードを活かしたゲーム作り

『DOA3』はハードディスク対応ですが、どのような点に対応しているのでしょうか？

ロード時間が圧倒的に速くなります。DVDに入れておくと遅くなる、負荷のかかるデータは、ハードディスクに読み込ませています。ゲームを始めて数分くらいすると、すごく読み込みが速くなります。ゲームをしながらハードディスクにセットアップしているんですよ。バックグラウンドで行っているセットアップが完了すると、そこからは読み込みを体感できないでしょうね。

――アメリカの雑誌に『DOA3』の服ディスクがつくということですが、これはどのようなものなのですか？

日本版でコスチュームやオープニングムービーを追加したわけですが、これらは当然アメリカ版には入ってないんです。それでさきにアメリカ版を買ってくれた人も、これらのコンテンツを楽しめるようにと配布させていただくディスクです。僕らの開発哲学上、どうしても後発バージョンのほうがコンテンツが多くなってしまうんですが、今回は初版を買った人が残念に思うことのないようにと。アメリカのユーザーには今回ちゃんとフォローするよと公約したうえで、『DOA3』を買って遊んでもらってますので。その意味でサービスじゃないです。彼らとした約束なので。日本版もコスチュームの追加はできる仕様として組んでありますが、いまのところ拡張ディスクのようなものをリリースする予定はありません。どうしてもという要望がたくさん集まったら考えないこともないです。でも我々としては、つぎのゲームを作りたいんですよね。

――北米版と日本版とではどのような違いがあるのでしょうか？

板垣　まず、オープニングムービーをつけました。よりキャラに感情移入してほしい、知ってほしいという考えで入れました。うちのゲームでコスチュームというのはすごい大事なものなので、最大の努力をして増やしました。技に関しても若干の調整が入ってます。新技も3ヵ月分、増やせるだけ増やしています。『DOA』に関しては、技はもう必要十分だとは思います。でも新しい技、技というより新しいアニメーションとして考えれば、やはり増えていたほうが楽しいじゃないですか。技が増えることによって新しい戦術も生まれてきますしね。あと5ヵ国語に対応しています。字幕だけですけど、これで勉強になるかな(笑)。

――今回はコスチュームはどれくらい隠されているんですか？

厳選して各キャラにひとつずつです。非常にクオリティーの高いものばかりですよ。たくさん作りたいのは山々なんですが、やはりハードの性能が上がると要求される精度が上がって、ひとつ作るのも大変なんですよ。

今回新たに追加システムがいくつか導入されましたが、プレイした印象だとベースは変えずに、それぞれの精度を上げたという印象ですが。

今回、システムはあまりいじってません。ゲームシステムをがらりと変えるタイミングじゃないのかなと考えました。変えるとしたらつぎですかね。みんなが安心のシステムを最新版で楽しめますというのがコンセプトです。そのかわり各所のクオリティーは上げています。システムに関していえば『DOA2』でほぼ完成されていましたし、押さえるべき点は押さえています。

格闘ゲームって、みんなが楽しめるというのが、いちばん大事ですから。ここでまたプレイヤー層をせばめるもの、たとえばゲージやボタンをひとつ増やしても、それで層はせばまりますから。

――いままでのシステムをベースにガード崩し攻撃といった新システムを足していったという感じですか？

板垣　どちらかといえば引いていったんです。『DOA2』からさらに修行の要素をとっぱらったんですよ。たとえばフリーステップを1コマンドの入力で可能にしたり、タッグ投げのコマンドもより簡単にしました。ストイックなだけの格闘ゲームはもういいんじゃないかと思います。間口を広げて誰もが簡単にフェアに闘えるもの。しかも派手で見た目にかっこいいものが、これからの格闘ゲームの姿じゃないでしょうか。誰だって丁半博打よりルーレットのほうが派手でおもしろいわけじゃないですか。派手で底が浅かったら意味がないんですけど、深くて、なおかつ派手なら、どこが悪いんだって感じですよ。そのコンセプトで作ったのが『DOA3』です。

アナログコマンド(ボタンを押す強さによって簡易なコマンドで技を出せるシステム)もその一環ですね。

アナログコマンドがあることで、技が暴発するから嫌だという人たちだけをターゲットに格闘ゲームを作ったら、そこから広がりませんよね。たぶん9割の人が、アナログコマンドによって技がいっぱい出るって喜んでもらえると思います。

開発が終了したTeam NINJAつぎの一手は？

――ようやく『DOA3』が終わったわけですが、つぎなるXboxのタイトルはあるのでしょうか？

板垣　いま何本か作ってますよ。やはりせっかく『DOA3』を追っかけてXboxを買ってくださったお客さんに、Team NINJAとして1本しか出さないのは申し訳ないですから。あとXboxは作っていて楽しいマシンですから。作っていて最後まで楽しかったのはセガ系のハード以来ですね。開発者のハードに対する思い入れは、ないがしろにされやすいんですけど、Xboxに関してはちゃんと商売になってますから。北米でも50万本以上売れましたしね。近いうちに、たぶんE3では何かしら発表できると思いますよ。

『DOA3』がほかのハードに移植されるという可能性は？

最初に言っておいたほうがいいでしょうから、言いますが、『DOA3』はほかのハードで出す予定はありません。それよりも、すぐつぎのゲームを開発したいですね。

(2002年2月12日収録)

開発者インタビュー



←より広いプレイヤー層の獲得を目指し、複雑なシステムの簡素化を図ったという。たとえばアナログコマンドは複雑なコマンドを簡易な操作で出せるようになっている。



JSRF™
ジェットセットラジオフューチャー

キレのいいアクションと、駆け回る爽快感がパワーアップされて、あのイカした連中が帰ってきた！　今回は序盤のCHAPTER-2までを徹底攻略だ！　Check It!!

タイトル	JSRF ジェットセットラジオフューチャー		
発売元	セガ	ジャンル	ストリートアクションアドベンチャー
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー：川越隆幸
備考	ゲームデータ：9ブロック以上		
その他			

俺タチの武器はスプレー缶!!
街中を塗りつぶせ!!

トーキョーストリートを自慢のインラインスケートテクニックで駆けめぐり、カベというカベにグラフィティを塗りたくる……。

DC版で好評を博した、あの『JSR』が『JSRF』になって戻ってきた。Xbox版になってさらに美しくなったグラフィックはもちろん、内容も大幅にパワーアップ。もちろん海賊放送"ジェットセットラジオ"のCOOLなDJ、プロフェッサーKもさらにヒートアップ。始めから最後まで、マシンガントーク飛ばしまくりだ。今回は、基本操作の解説とあわせ、序盤のCHAPTER-1と2を解説するぞ。

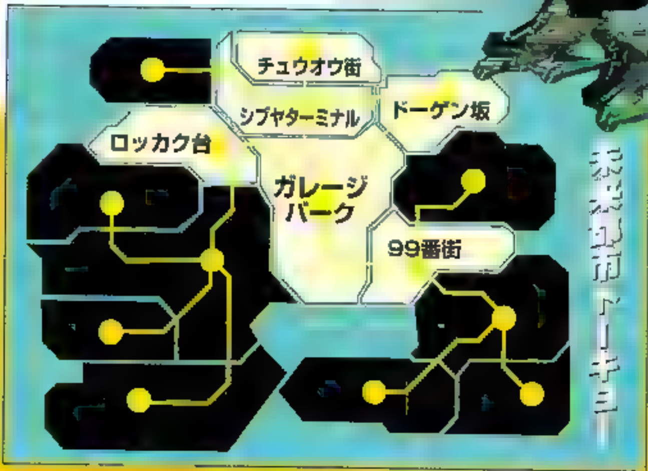
縦横無尽に駆けめぐる
カイカン!!



↑→ストリートではバトルが日常茶飯事だ。自分のシマをかけ、ルーディーズは日夜自らのウデを磨き、そして競い続ける。

MAP>>

未来都市トーキョートはメチャ広い!!　迷子になるなよ!!



ショウワ99年のトーキョーは、大きく3つのエリアに分かれている。シブヤターミナル、ドーゲン坂など多くの人が集まる"昼のエリア"と、99番地を入り口とする"夜のエリア"、そして、斜陽の街、ロッカク台が玄関口となる"夕日のエリア"だ。ステージ数はこれら3エリアで合計15ステージ以上で、広さはDC版の約6倍。なかには高層ビルだらけの街もあり、広さだけでなく、高さの魅力も加わっているぞ。



←Xboxになってさらに美しくなった画面に感激!



←広さに加え、高さもパワーアップ。高低差も楽しめる。



←↑気持ちよくグラフィティ（スプレー画）をキメていたら、ロッカクケーサツのおでました。こいつらはロッカクグループの私設ケーサツなんだ!

STAGE>>

広くなっただけじゃない、上をミロ！　そこにも道がある！

『JSRF』の魅力のひとつが、高低差を前面に押し出したマップ構成。ひとたび街に出れば、ガードレール、電線、電飾、レールにクレーン車、果ては煙突まで、とにかくグラインドする場所に困ることはない。そして、電線などを伝えばまるでジェットコースターのように空中を駆け回ることもできる。

そう、道は地面だけじゃないのだ。ルーディーズにかかればカベだって看板だって道になる。まさしく縦横無尽。360度すべてが道だ。

また、トリックを駆使しないと行けない場所なともあり、ステージ構成的にも前作以上に深く長く楽しめる内容になっているぞ。

ステージ構成が立体的になったおかげで、トリックをキメるポイントもグンと増加、スピーディーかつハデなアクションの爽快感がたっぷり楽しめるようになっているぞ。

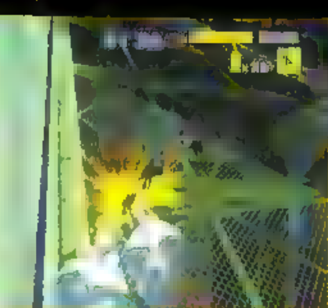


↑煙突だってこのとおり。グングン上っていくことができる。これぞ垂直グラインド。こんなところも走れてしまうのがハイテクスケート（インラインスケート）のスゴさなのだ。

俺タチのフィールドは360度無限大!

ときにはカベだって!





←↑こんな感じでカベだってオーケー。道がなければ勝手に走る！　そんな無法者が元気よく駆け回る世界、それが『JSRF』だ!



←通常のジャンプのほかに、トリックを使ってさらに高く、そして美しく飛び上がることも可能!

ACTION>>

タイミングを合わせて、多彩なトリックをくり出せ!!



ロボィ
GGのアジト、ガレージパークの案内ロボ。

『JSRF』の魅力、トリック。ボタンの組み合わせだけで多彩なアクションができる。トリックの系統としては、レールなどを滑走するグラインド、ジャンプ中のアクロバティックな技のエアーといった2種類がある。そのほかカベを横滑りするウォールライドやハーフパイプでのトリックなど、どれもステージ攻略に欠かせないものばかりだ。トリックを使わないとクリアーできないステージも中盤以降出てくるので、いまのうちから十分練習を積んでおいたほうがいいだろう。

基本 グラインド

ガードレールなど、レール状の地形に飛び乗るとグラインドすることができる。電線なとにも可能だ。敵につかまったときなど、グラインドで振り払うこともできる。



←走るよりもグラインドのほうが速い。

基本 エアー

スピードに乗ってジャンプすると、空中でトリックを出すことができる。これがエアーだ。空中で演じられる見事な技の数々を見よ。



←エアーの種類はキャラによっても違う。

基本 ウォールライド

看板やカベを滑るトリックだ。カベに向かってダッシュし、タイミングよくジャンプするとウォールライドになる。使いこなせば、地面に落下せずに進むことも可能だ。



←始めのうちは踏切りのタイミングが難しい。

基本 垂直グラインド

街中に立っている電柱などに向かって走っていくと、垂直方向にグラインドできる。さらに、そのまま電線をグラインドすることができるので、高速で移動できる。



←電柱に限らず、煙突などでも可能。

基本 ハンドプラント

トンネルを半分にしたようなハーフパイプで、Xボタンを押しながら淵に向かうと、淵をつかんだ状態で逆立ちできる。



↑Xボタンを離すと、加速しながら滑り降りる。

プレイヤーキャラとなる"GG"のメンバー。ゲーム開始直後は[illegible]とガム、それにヨーヨーの3人だけだが、すぐにビートが仲間になる[illegible]がやってくる。その後もストーリーが進むにつれて続々とキャラが増えていく[illegible] バラエティーに富んだヤツらばかり[illegible]なってくれない[illegible]認めてくれたとき、初めて仲間になってくれるのだ。



➔ガム

ワガママ、キマグレ、アマノジャク

テクニック重視型のキャラで、そのぶんスタミナは低め。レース系ミッションに向くが、バトルになると途端に弱点をさらけ出す。使いどころが難しいキャラだ。あまのじゃくな性格とは裏腹に、意外と物知りでアドバイスは的確。

➔ビート

妙な眼鏡をした、ドーゲン坂の疾風小僧

もともとGGのメンバーではなかったが、ドゲン坂を我が物顔で走っていたところをスカウトされる。能力はすべて平均的で、スタンダードになるキャラ。

CHARACTERS>>

GGのメンバーを紹介するぜ！

グラインドコンビネーション



グラインド中に、XボタンかYボタンを押すとグラインドの形が変化する。これがグラインドコンビネーションで、グラインドトリックを連続で出すことができるというものだ。コンビネーションを連続でキメると、得られるポイントも加算されていく。また、グラインドコンビネーション中はスピードが加速していくので、レースなどでは積極的に利用したい。もっとも活躍の機会が多いトリックだろう。





↑➡グラインド中にXまたはYボタンでコンビネーション開始。連続で出せばどんどん加速。





←⬇Xボタンのほうがコンビネーションを出しやすい。が、得点はYボタンのほうが上だ

エアーコンビネーション

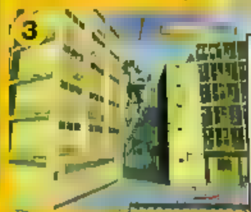
⬇➡エアー中にさらにエアーをくり出す。連続でキマると恰好よさ満点

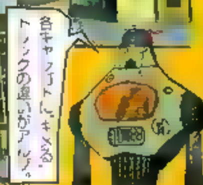




⬇➡高い位置からエアーコンビネーションをくり出せば、それだけ長時間コンボが続き、一気に高得点を狙うことができる。







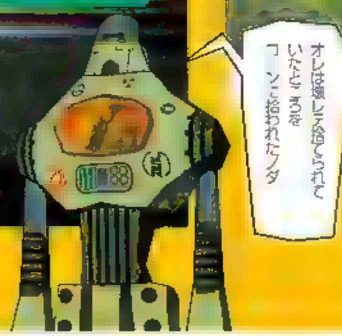
空中でエアーを出しているあいだに、Xボタンかyボタンを押すことによって連続トリックを出すことができる。グラインドが実用性を重視したコンビネーションだとしたら、こちらは見た目重視のコンビネーションだ。とはいえもちろん利点があり、得点の入りかたがグラインドコンビネーションの倍となっている。得点を稼ぎたいときには、エアーコンビネーションを連発するといいだろう。見た目も恰好よいし。



自称、"天才にして
GGのリーダー

カ…ノ、スピ…ト、スタミナとオ…ルマイティ…な能力を持つ。キ…ずから天才を自称するだけのことはある。序盤から終盤まで、どんな局面でも活躍できる…初心者にもオススメのキャラ…。

➔コーン



ハーフパイプエアー

ハーフパイプとは、トンネルの上部を切り取って半円状になっているもの。スケートボードやスノーボードの大会で見たことがある人も多いだろう。

グラインドしてから出すのが一般的なエアートリックとは違い、半円の地形でジャンプして出すのがハーフパイプトリック。ハーフパイプでジャンプするとハーフパイプエアーとなる。ハーフパイプエアーはハンドプラントで加速して、上昇しながらジャンプすればさらに高いエアーを出すことができる。

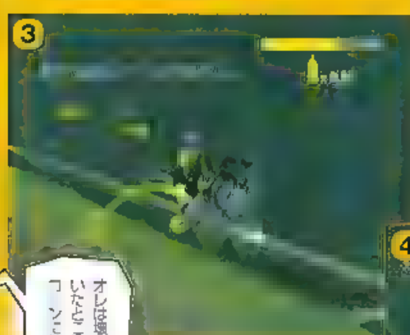


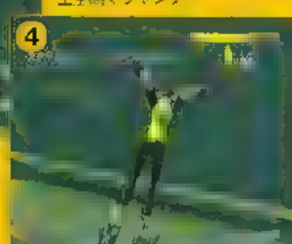
←ハンドプラントを使ってダッシュ



➡縁ギ…キ…でタイミングよくジャンプする。

⬇ハーフパイプエアーがキマり、上空高くジャンプ





↑ハーフパイプエアーが炸裂…ジャンプのタイミングが難しいので、練習を怠るな。使いどころは多いぞ。



STORY GUIDE>>

トーキョーを牛耳ろうとする ロッカクの野望をうち砕け！

トーキョーはいま、ちょっとした危機に陥っていた。いや、それがキケンだと感じているのはストリートの若造だけなのかもしれないが……。現トーキョー市長のロッカクゴウジは、豊富な資金を背景にノシ上がってきた人物。当然キナ臭いウワサは周囲から絶えたことがない。

市長になった現在は、みずからロッカク法なる法律を制定し、ケーサツを買収して、その意にそぐわないモノの弾圧を開始した。ストリートの平和を守るため、ロッカクの野望をうち砕け!!



➔ロッカクコウジ

現トーキョー市長

くさるほどの金を持ち、もはや楽しみといえば人の支配くらいしか残っていないという人。ロッカク万博なる怪しげな催しを企画している。

STORY GUIDE>>

01

ドーゲン坂



最初の指令は、街中にグラフィティを塗ること。ドーゲン坂は一本道で難しいところはないので、道なりにグラフィティポイントをつぶしていこう。

塗り終わるとビートが登場し、3回話しかけるとレースバトルが発生する。トーゲン坂を1周するレースは、スプレー缶を集めてダッシュするよりも、グラインドで確実にトップスピードを維持したほうが確実だろう。ビートとの勝負がつくと、ロッカクケーサツが登場する。ケーカンはスピードにのって体当たりしたあと、グラフィティで倒すことができるぞ。

↑吹き出しが出たらグラフィティポイントだ。見逃さずスプレーしよう。

まずはカル…

基本テクニッ…



➔下り坂は一気に滑り降りたいところだが、グラフィティポイントを見逃さないように。

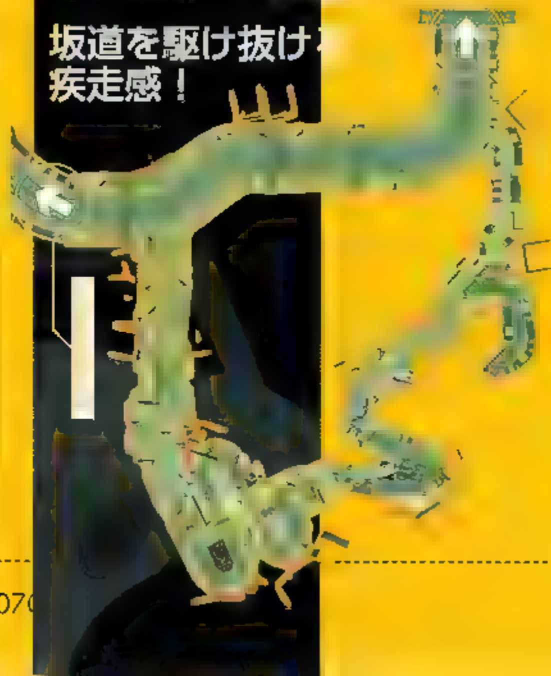
↓➔ヒ　トが登場し、レ　スバトルを挑んでくる。グラインドでのト　プスピ　ト維持に努めれば勝てる





坂道を駆け抜け…

疾走感！



➔ロッカクケーカン＆ハヤシ警部



ハイテク武装警隊、ロッカクケーサツ

ロッカクケーサツはロッカクゴウジに買収されて私設ケーサツと化している。豊富な資金をもとに装備を充実させており、戦車を始め戦闘ヘリ、特殊車両など最新装備を保有しているのだ。しかし、いったいなんのために……？



ロッカクケーサツの狂犬

STORY GUIDE >>

02 シブヤターミナル

シブヤターミナルの周辺が舞台だ

高低差のあるステージ構成だから、トリックコンボも出しやすいぞ



このステージでは対立組織ポイズンジャムのグラフィティを塗りつぶす。すべて塗り終わるとポイズンジャムが出現するが、こちらが追いかけると逃げてしまう。とりあえず追いかけるが、ここでもグラインド中心で。ガードレールや歩道橋などグラインドコンビネーションやエアーコンビネーション向きのポイントが多数ある。

さて、ポイズンジャムが姿を消すと、シブヤターミナルをうろつくコンボが登場する。コンボの挑戦をクリアーすれば仲間になってくれるぞ。

ロッカクケーカンとのバトルでは、宿敵となるハヤシ警部が初登場する。



←屋根から屋根へ飛び移る。先々必要になるテクなので、ここでマスターしてしまおう。

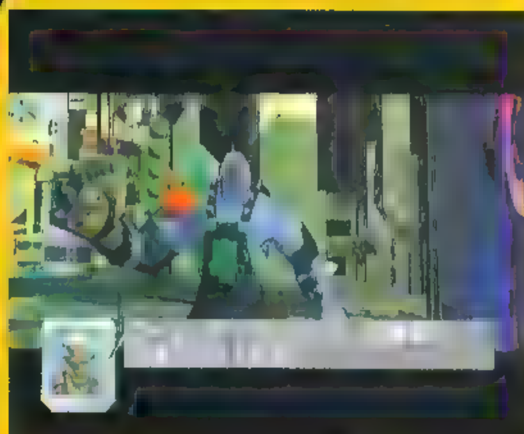


➡ポイズンジャム

これで意外にテクニシャン

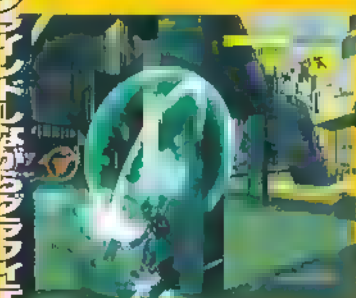
暗いところが好きなヘンな奴ら

シブヤ界隈を荒らし回る、GGと対立するルーディーズ。半魚人のマスクがトレードマーク。奇怪な外観からは踊り以外は取り柄がなさそうに見えるが、実はテクニックもなかなかのもの。甘く見てるとケガをするぞ。



←ポイズンジャムはただ逃げるだけだ。ガードレールや歩道橋をグラインドで追いかけよう。コースは間違えてもたどり着けばオーケー。

グラインドしながらグラフィティ





↑バトルでハヤシ警部。銃を撃たれるとやっかいなので、速攻体当たりして転べばグラフィティだ。

➡コンボ

大ラジカセはパワーの印

スタミナ、Gスタミナが高い、バトルならお任せの戦闘マシーン。ただ、カンクが最低レベル&小回りが利かないのが玉にキズ。序盤から終盤まで、ここぞというところで活躍できる。



グラフィティソウルって?



←↓ゲットすればグラフィティが増える。また、イベントが絡んでくることもあるらしい。



グラフィティはトーキョーの魂なのか!?

町中で見つけることができるグラフィティソウル。これを取ると手持ちのグラフィティが追加される。各ステージに当初は3つ程度しか存在していないが、ある条件を満たすとさらに出現するらしい。その秘密を解くカギは"ナンテープ"。そこに記録されている内容を解読して実行してみればわかる。



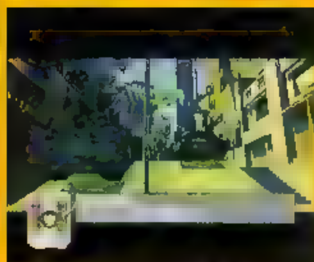
始めにポイズンジャムのグラフィティを塗りつぶす。その後チュウオウ広場で戦車とのバトルだ。戦車を倒すにはロックオンしながら近づいて車体に1回、反対側に回り込んでもう一度グラフィティする。乗組員が出てきたら、その顔にグラフィティだ。ポイズンジャムとのレースは、電線やガードレールをグラインドして加速、商店街は看板をウォールライト、ハーフパイプは縁をブーストダッシュで勝てる。

➡六角装甲車両



ロッカクケーサツ 機甲特隊出動!

戦車の攻撃は、まずは砲撃。距離が詰まったら砲塔を回してなぎ払おうとする。さらに近づくと、中から乗員が出てきて機銃攻撃、という3段構えになっている。



⬆バトルが始まるまえに、スプレー缶は十分補給しておいたほうがいいだろう。



⬆回り込むときは砲塔の動きと反対方向に走れば砲塔の攻撃をかわせる。



パワーアップ!

厚い装甲で全身を覆った武装ケーカンは、ブーストダッシュでないと転ばすことができない[illegible]

➡武装ケーカン

STORY GUIDE >>

04

ロッカク台

ポイズンジャムのグラフィティを塗りつぶしていると、その張本人が登場。追いかけるとアジトに逃げ込んでしまう。廃駅を抜けた先の行き止まりは、右下写真のテクニックを使えば上に行くことができる。リズは廃駅の屋根の上にいるので、ゲットする場合は電線から飛び降りればいい。逃げたリズを追うときのポイントは、最初に細いパイプ目がけてグラインドすること。



➡垂直方向へのグラインドやウォールライトなどのテクニックを活用しないとさきに進めない。



⬅グラインドからウォールライト パイプにグラインドしてジャンプ。





➡リズ

ブルーのストライプがポイント

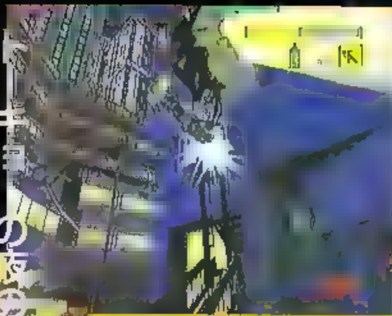
エキセントリックな言動が魅力の不思議少女。パラメーター的には初心者に扱いやすいので、ここで仲間になってもらうと、この先なにかと心強いだろう。

STORY GUIDE >>

05

99番街

ここは大人の







←↑サーチライト車は、サーチライト部分にグラフィティで倒せる。頭上の電飾をグラインドして近づくか、支柱を直接グラインドしよう。



ラピッド99

99番街の女たち

い動きで相手を
する魔女



96式夜間警戒車

けっこうやっかいな
サーチライト

まずは99番街をグラフィティで塗りつぶす。ベンテンタワーの周囲にはポイントが密集しているぞ。グラフィティしているとロッカクケーサツのサーチライト車が出動してくるので、これを撃退する。99番街とチュウオウ街、ロッカク台のすべてのグラフィティを塗りつぶし、グラフィティソウルを25個以上ゲットしていると、ラピッド99とのフラッグバトルが発生するぞ。フラッグバトルの必勝パターンは最初の2本を全力で取りに行くこと。あとは残りどれか1本のフラッグの出現する位置で待っていればいい。

NEXT >>

アヤしげな連中が続々出没！トーキョーはどうなってしまうのか!?



さて、ここまでがCHAPTER-2だ。ストーリー的にはまだまだほんの序盤。これから先、GGとロッカクグループは全面抗争に突入していくぞ。右のような得体の知れない連中まで登場してくる始末。もちろん、GGにも頼もしい仲間が増えていくので安心（？）だ。パワーアップした「JSRF」、存分に楽しんでもらいたい。



←↓ロッカク対GGの戦いは激化の一途。ついには戦闘ヘリまで投入される。あげく戦闘機まで姿を見せることに。



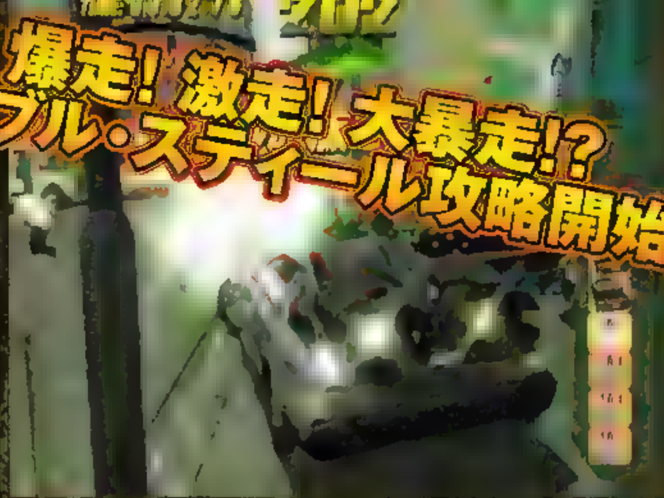


→ロッカクケーサツの秘密兵器の姿だ。ゲームに登場するのはいつか？

2月発売
15タイトル
全攻略!!



爆走！激走！大暴走!? ダブル・スティール攻略開始！



香港を舞台にくり広げられる爽快なカーアクションゲーム「ダブル・スティール」を大攻略。ドライビングテクニックやショートカットはもちろん、とくに難しい青シナリオのミッション4攻略は必読だぞ。

タイトル	ダブル・スティール	ジャンル	3Dカーアクション
発売元	ぶんか社		
発売日	2002年2月22日発売予定	予定価格	6800円（税別）
開発	ぶんか社		
[illegible]	4ブロック使用		
その他	レーシングホイール対応		

ミッションクリアーで獲得できるさまざまなファクターとは？

この『ダブル・スティール』は、ミッションクリアーや隠し[illegible]を探すことによって、クルマやフィルターを手に入れることができるのだ。どこで何が入手できるのか、一挙に公開してしまおう！[illegible]なども[illegible]込んで、すべての隠し要素を入手してほしい。



[illegible]の[illegible]して[illegible]ったのひとつだ

リプレイを演出する16種のフィルター

ミッションクリアーで手に入るモノのひとつが、リプレイ時の特殊フィルターだ。全部で16種類用意されており、ミッションをクリアーしていくたびに入手できる。青シナリオのミッション9、10をクリアーすると、自由に選択できるようになる。



[illegible]フィルターは全部で16種。すべて入手できるかな？

『ダブル・スティール』登場カーを一挙公開！

登場するクルマは、各シナリオで7台ずつ、計14車種。ゲームスタート時は2台しか選択できないが、特定のミッションをクリアーするか、隠されているクルマに体当たりすることで、増やすことが可能だ。今回はヒントとして、[illegible]のミッションに隠されているのかだけ紹介しておこう。体当たりしてからのクリアーが条件なので、けっこう難しい[illegible]。[illegible]全ミッションをクリアーすると、シナリオに関係なく、14車種すべてを選択できるようになる。クルマが変わるとゲームも変わるぞ！





全ミッションクリアーで[illegible]

クルマ名	最高速度	獲得ミッション	ワンポイントアドバイス
PATROL-1	120キロ	デフォルト	デフォルトで使える、かわいいミニパト。速度は出ないが軽いのでよく跳び、よく転がる。
FUNKY-BUG	160キロ	デフォルト	ジャンプ性能が高く、着地のバランスもいい。ジャンプ系ミッションで使用したい。
BIG 4WD	150キロ	ミッションA-4	ミッション4のどこかに隠されている。ジャンプ性能は高いがバランスが悪く、転倒しやすい。
DRAGON-SPL	240キロ	ミッションA-1	ミッション1クリアーで入手可能。うまく操れれば、高速ミッションでは大活躍間違いなし。
AUV	120キロ	ミッションA-9	ミッション9クリアーで入手可能。頑丈さは折り紙付き。破壊系ミッションで活躍するだろう。
TAXI	160キロ	ミッションA-7	ミッション7に隠されている。速度は出ないが、初速のパワーはなかなか。乗り心地はいい感じ。
TIGER-SPL	240キロ	ミッションA-8	ミッション8クリアーで入手可能。速度もあり、耐久力もある高性能車。グリップが多少軽い。
OLD-TAXI	180キロ	デフォルト	デフォルトで使えるタクシー。速度は出るが、曲がりにくいのが難点である。
SUPER-BUGGY	160キロ	デフォルト	速度は出ないが、ジャンプ性能、バランスに優れている。小回りも利くので、お世話になるだろう。
BIG-TRUCK	150キロ	ミッションB-3	ミッション3に隠されている。ジャンプ性能は高いのだが、バランスを崩しやすく、転倒しやすい。
TANK-90	80キロ	ミッションB-9	ミッション9クリアーで入手可能。Yボタンで砲弾が発射可能。敵車などは一撃で粉砕できる。
SUPER-CAR	240キロ	ミッションB-1	ミッション1クリアーで入手可能。スピードを重視したミッションで活躍間違いなし。
VAULT SAFE	150キロ	ミッションB-2	ミッション2に隠されている。いわゆる現金輸送車。破壊されると、後部に人影が見える。
893BLK	240キロ	ミッションB-8	ミッション8クリアーで入手可能。速度と耐久力に優れている、高性能車種。若干バランスが悪い。

さまざまなミッションをこなすための重要テクニック集

この『ダブル・スティール』はレースゲームではなく、カーアクションゲームである。よって、ふつうのレースゲームとは違ったセオリーやコツが必要になるのだ。ここではクリアーするために覚えてほしいテクニック[illegible]紹介していこう。

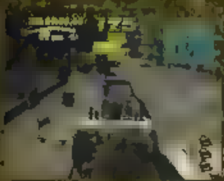


破壊は基本？ 体当たり方法

さまざまなミッションの中で頻繁に出てくる条件が敵車の破壊だ。敵車の破壊方法は基本的に自分のクルマによる体当たりで、効率よくダメージを与えるにはコツが必要なのだ。

ダメージを与えるには目標との相対速度が重要。[illegible]る目標に体当たりした場合、[illegible]ーキをかけて車間距離を開け、[illegible]加速して体当たりするようにしよう。[illegible]のままではダメージにならないぞ。

敵車が突っ込んで来る場合は、こちらが止まっているだけでもダメージが与えられる。ダメージを与えたら距離を開け、止まっている。これだけで勝手に壊れてくれることも。







香港は抜け道だらけ ショートカット

[illegible]に作り上げられた香港の街が舞台にしている『ダブル・スティール』には、きっちりとしたコースなどない。ミッションごとに行動できる範囲はある程度決まっているが、基本的には街の中を自由に走り、自分なりのルートを作成するのが楽しみのひとつでもある。

この香港の街にはいたるところに抜け道が存在している。使うことで早くなるかどうかはわからないが、なかなか気づかない場所も多く存在している。なかには大胆なショートカットであったり、[illegible]である場所であったりするので、隅々まで散策してもらいたい。









必要不可欠！ ドリフト＆ターン

このゲームのクルマは曲がりにくく、バランスを崩して転倒するケースが多い。さらに交差点など直角に曲がる場面も多いので、ドリフト＆ターンは重要なテクニックなのだ。

ドリフトのやりかたは、カーブ[illegible]である程度減速[illegible]、進行方向にハンドルを入れると同時にブレーキ、一瞬Bボタンを押し、クルマが進行方向に向いたらアクセルを入れよう。これでドリフトの完成[illegible]。車種によっては、Bボタンを必要としない車もあるので、注意してほしい。

同じ方法でBボタンに入れている時間を延ばせば、ターンの完成だ。[illegible]されている状態なら、[illegible]ーキを必要としない。

ドリフト、ターンともに速度が出ていると失敗しやすいので、十分に減速してから行うようにしよう。







美しく跳べるかな？ ジャンプ

『ダブル・スティール』ならではのアクションとして、ジャンプがある。ジャンプ台を利用して跳ぶミッションが多いのだが、その成否は[illegible]選択と慎重な操作にある。

ジャンプ性能の高いクルマは、トラック系とバギー系。トラック系はよく跳ぶが、着地のバランスが悪く転びやすいのが難点。その点バギー系はジャンプ力で若干劣るが、着地時の安定性が高く扱いやすい。どのクルマでもそうだが、ジャンプ台の真ん中を跳ぶように操作しないとキレイにジャンプできないぞ。





さまざまなミッションを体感するべし！

「ダブル・スティール」に用意されているミッションは、どれも特徴的なものばかり。画面に特殊な表示が追加されたり、複数の指令をこなしていくミッションもあるので、ミッション内容を把握しないと、とまどうこと間違いなしだ。つぎのページからのミッション攻略をプレイの参考にしてもらいたい。気づかない抜け道とかも書いてあるよ。



⬆ミッション内容は千差万別。しっかりとルールを把握しないと、とまどってしまうぞ。ミッション攻略を参考にしてね。

シナリオA：ミッション攻略　飛龍隊緊急発進！

東洋と西洋が交じり合う街・香港。この街の平和を守るのが、凶悪犯罪者に対抗するために結成された特捜チーム・飛龍（フェイロン）隊である。シナリオAでは、飛龍隊に所属するトカとメイを操って、さまざまな任務をこなしていくことになるのだ。



↑飛龍隊の各コン[illegible]を香港を舞台に大[illegible]

MISSION 1

オススメ車種：最初に選べるPATLOR 1とFUNNY-BUG、どちらを選んでも可！

ミッション構成：襲われている現金輸送車を護衛するのが今回の任務。まとわりつく3台の敵車を、体当たりで破壊するのだ！

シナリオA最初のミッションは、襲われている現金輸送車を目的地まで護衛して、襲ってくる3台の敵車を破壊するのが任務内容となる。

このミッションではとりたてて複雑なクリア条件はなく、3台の敵車に設定された耐久力を、体当たりによりゼロにすればミッションクリアーとなるのだ。とてもシンプルでしょ。

護衛する現金輸送車はいくら体当たりを受けても破壊されることはないので、タイムだけに気をつけていればオーケーだ。敵車を1台破壊するごとに、ボーナスとして20秒のタイムが補充されるので、3台の敵車を順次破壊していけば、規定タイムを使い切ることなくクリアーできるぞ。

このステージは「ダブル・スラールト」が舞台。独特の操作感覚に慣れるにはもってこいなので、まずは香港の街を走ってみて、ゲームが持つ雰囲気を味わってみてほしい。



↑敵車を見失なってしまわないように注意することが肝心。つねに視界に入れるようにし、背後からしつこく付いていくべし。



↑一般車との接触などのアクシデントでターゲットとの距離が離れてしまったら、強引なショートカットを使ってでも追いつこう。

POINT：積極的に当たりに行くべし!!

このミッションでは"街中を走りながら敵車に体当たりをしていく"ことが要求される。マップを覚えて、敵車が走るルートを追走していければ、問題なくダメージを与えていくことができるだろう。カーブなど、敵車がスピードを落とす場所を狙って、積極的に体当たりしていくことがポイントとなるぞ。

ひとつ気をつけてもらいたいのは、公道を走っているのは敵車と自車だけでなく、数多くの一般車両も走っているということ。多くの場合、一般車両は、こちらの走行の妨げになるのだが、逃げる敵車を妨害してくれることもあるのだ。一般車両と敵車がもつれあってる場面はダメージを与えるチャンス。見逃すな！



←一定以上の距離を保って速度を上げて追突しよう。



➡カーブなどでは、相手の側面から当たっていけるぞ。

MISSION 2

オススメ車種：スピードが重要なので、選択するのはDRAGON-SPLが望ましいぞ。

ミッション構成：ニセ札の原版を持って逃走する、6台の敵車を追跡し、しかるのちに原版もろとも破壊してしまおう！

このミッションでは、最初に5台の敵車がフィールドの中を走り回っている。体当たりですべての敵車を破壊すると、最後に6台目の敵車がマップ中央上部から出現する。ミッション1とは違い、敵車の耐久力は低め。3～4回ほど勢いよく体当たりすれば破壊することができるぞ。

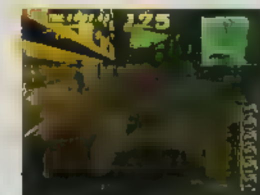


↑最初の5台を破壊したあと、6台目の敵車が出現するのだ。

POINT：破壊する順番が大事！

敵車6台すべてに、フィールドの周回パターンが設定されている（道路状況や体当たりされたあとは、パターンが変わってしまうこともある）。この習性を利用すれば、毎回決まったパターンを使って、敵車を撃破していくことが可能だ。

最初に狙うべき敵車は、スタート時に自車の右後方から走り出す敵車。この敵車は周回範囲が広いので、まずは最初に破壊しておきたい。設定されている敵車の耐久力は低めなので、3回ほど当たれば倒せるぞ。



←画面右上のレーダーに注目。この敵車から撃破しよう。

MISSION 3

オススメ車種：このミッションもスピードを重視して、DRAGON-SPLの出番だ。

ミッション構成：街中に点在する屋台に体当たりして、ライバルカーよりもさきに点心を100点集めるのが、このミッションの目的だ。

街中に点在する屋台に体当たりして点心を集めていくという、何とも愉快極まりないミッションだ。

このミッションにはライバルカーも登場し、プレイヤーよりさきに点心を集めようと試みてくる。なんとかライバルカーより先行し、ひとつでも多くの点心を獲得していこう。

ここに登場してくるライバルカーの種類は、自分が選択したクルマによって変化するが、プレイヤー車を上回る加速性能を見せる。スピードで張り合っても勝ち目はないので、確実な点心獲得を心がけていこう。



↑ライバルカーより先に100点集めろ！

POINT：屋台をとりこぼすことなかれ

ライバルカーはつねにプレイヤーに先行するものの、じつは屋台の取りこぼしが多い。ライバルカーが残していった屋台は、ひとつ残らず確実に獲得しよう。下の写真のショートカットも使っていくべし



←この道を直進すれば、ライバルカーの前に出れるぞ！ショートカットだ。



➡ライバルカーの取りこぼしはかなりある。確実にゲットしたい。

MISSION 4

オススメ車種：前半のジャンプが肝なので、車重の軽いPATLOR-1で決まり！

ミッション構成：工事現場を周回しているダンプを破壊し、ビルの屋上に置いてある、機密書類の入ったトランクを回収するのが目的となる。

このミッションはやや複雑な構成になっており、大きく分けて前半と後半のふたつに分けることができる。前半は"工事現場を周回しているダンプカーの破壊"、後半は"建設中のビルの屋上にあるトランクを回収する"ということがミッションの目的となる。

前半の"ダンプの破壊"であるが、これはふつうに下から体当たりをしただけではダンプにダメージを与えることはできない。ダンプの荷台に積まれているドラム缶に衝撃を与えることによって、初めてダメージが入る。合計4回ダメージをあたえればいい。

荷台に衝撃を与えるためにはジャンプをして、荷台部分に激突しなければならない。このミッションでのジャンプは、フィールドにある斜面や隆起などを使わなければならない。幸い、この工事現場には数多くのジャンプポイントがあるので、それらをうまく使ってダンプにダメージを与えていきたい。

ダンプ破壊後はビルの屋上を目指すわけだが、そこにたどり着くまでには数台の敵車による妨害を受けることになる。画面のガイドに従った正規ルートを通った場合、4台の敵車を相手にしなければいけないが、ビルの周辺に設えられている"リフト"を使えば、敵車を相手にすることなく最上階へと向かうことが可能だ。

ビル内部、および周辺はわりと入り組んだ作りになっているので、ダンプを破壊するまえにビル周囲を走って[illegible]マップを覚えるのもいい。





POINT① ジャンプポイントをおさえる！

ダンプカーを破壊するには、計4回の体当たりを成功させなくてはならない。下に掲載した4枚の写真の位置でジャンプを成功させれば、ダンプがコースを1周するまえにダメージを与え、破壊してしまうことができる。

最初とふたつ目のジャンプポイントは、丘の上から身を乗り出すようにして、ダンプに追突すればオーケー。変に助走をつけようとすると、かえってうまくいかないことが多いので、丘の上に先回りしておいて、ダンプが差し掛かったら身を乗り出して追突しよう。ヘアピンの途中にある隆起には、ある程度の助走をつけて進入する必要がある。3回目のジャンプが成功したら、ただちに小屋の横に走り、4回目のジャンプに備えよう。このほかまだまだジャンプ台はたくさんある。マップをくまなく捜してみよう。



⬅スタート地点より少し進んだ地点で最初のジャンプ。



➡道路右側にある隆起を使って2回目のジャンプ。



⬅カーブの途中にある隆起を利用して3回目のジャンプ。



➡小屋の横に設えられたジャンプ台を使えば終了！

POINT② リフトを効果的に使え！

マップ中に赤い矢印、画面上部には緑の矢印で"つぎに進むべきルート"が記されるが、このとおりに進むと、ビルの最上階までに4台の敵車を相手にしなければならない。

突進してくる敵車を回避するには、スピードを上げて（ここがポイント）早めにハンドルを切れば余裕を持って回避できる。"いちいち相手にするのは怖いなあ"というアナタにも、オススメのルートがある。

ビルの横に設えられてる"リフト"を使えば、敵車を相手にすることなく、安全に最上階へと向かうことができるのだ。

ビルの最上階に通じるリフトはふたつあるのだが、オススメはビル1階の奥にある、コンクリートの坂道を上ったところにあるリフト。これを使えば、いきなり最後に目指すはずのヘリポートにたどり着く。あとは鉄橋を下ってトランクを奪取、きた道を戻るだけでオーケーだ。



⬆正規ルートでビルを上る場合は、敵車の突進に十分注意しておきたい。



⬅ビルの横にあるリフトを使えば、一気に上れるぞ。



➡ビルの最上階まで直結しているリフトもある。

MISSION 5

オススメ車種：安定感のあるDRAGON-SPLで勝負！

ミッション構成：フィールドに存在する8台の敵車を破壊するだけ！という、なんともわかりやすいミッションなのだ。

タカギの罠にはまってしまい、シンジケートの包囲網に飛び込んでしまったマドカとメイだが、逆にヤル気は十分！　襲い来る8台の敵車を1台残らず返り討ちにしてしまおう！

タイムにも余裕があり、フィールドも狭いので、よほどのことがない限りミッション失敗はないだろう。ボーナスステージ感覚で、遠慮なく体当たりをブチかましていこう。



⬆[illegible]の敵車を[illegible]だけの[illegible]体当たりに行け[illegible]

POINT 落ち着いて各個撃破しよう！

ミッションがスタートしたとき、自車を中心に8台の敵車に包囲された状態で始まるが、ここは動かずにじっとしていたほうが無難。敵車はそのまま自車に突進してきて、勝手に同志討ちしてダメージを受けてしまうからだ。これはオイシイぞ！

同志討ちしてダメージを受けたあとは、各車はちりぢりになって走り出すので、1台ずつ各個撃破で破壊していこう。敵車に囲まれて身動きがとれなくなることもあるので、ポジション取りには気をつけよう。



⬅スタート時、しばらくその場で待機しておこう。



➡転倒した敵車には、距離を置いて体当たりだ。

シナリオB：ミッション攻略　香港スパイになりきろう

シナリオBのミッションは[illegible]、ジャンプ、探索、スピードと、バリエーション豊か。なかでもジャンプ系のミッションは慣れが必要なので、何度も挑戦することになるだろう。選択車種と慎重な操作がクリアーのポイントだ。香港スパイになりきってプレイだ。



MISSION 1

オススメ車種：急カーブが多く、体当たりが多いので、安定性の高いSUPER-BUGGY。

ミッション構成　現金輸送車からブツを強奪せよ。強奪に成功したら飛行機で逃走だ。フライト時間に遅れるな！

最初の指令は、現金輸送車からのブツの強奪。強奪方法は体当たりでダメージを与え、現金輸送車の耐久力をなくせばオーケーだ。速度を上げてぶつかれば、ダメージを与えることができるぞ。ダメージを与える際のポイントは、確実にダメージを与えられる場所での体当たりを成功させることだ。たとえば、スタート直後の第2カーブ。ここは現金輸送車の側面を捉えることができるので、ダメージを与えるチャンスなのだ。こういった場所を把握し、確実にダメージを与えていこう。

現金輸送車を破壊したら、空港へ向かう。レーダー上に映る青いラインに従って進めば着くのだが、今回は大胆なショートカットを紹介しよう。ショートカットの入り口は、円形のロータリーと、海沿いの巨大な建物のあいだにある広場。ここをよく探すと、木でできた道が見つかるはず。ここを進んでいくと海面につながり、さらに海底トンネルにまでつながっている。海底トンネルの奥はリフトとなっており、上がればそこは輸送機の真後ろだ。これで楽々乗り込むことができるぞ。









POINT：空港へのもうひとつの抜け道

空港までの道のりで、もうひとつショ　トカットがある。通常ルートで進み、最後のトンネルの中に、空港へ向かう橋があるのだ。右側面を見ながら走れば、見つかるはずだ。橋の途中から空港敷地内になるので、じつはタイムが厳しかったりする。



⬅トンネルの途中に通路があり空港へ直接つながっているぞ。

MISSION 2

オススメ車種：逃げる敵車を追うことになるので、スピードの出るSUPER-CAR。

ミッション構成　6枚の偽札原版を敵車に体当たりして回収。すべて奪ったらゴールを目指せ。

偽札の原版は逃げ回る敵車に体当たりすることで回収できるのだが、回収された敵車は体当たりで、取り戻そうとしてくるので注意しよう。

このミッションの攻略ポイントは、パターンづくり。敵車には基本ルートが設定されているので、パターン化することが可能なのだ。ただしプレイヤーの動きなどでパターンが変化する場合もあるので、何度か試してみるのがいいだろう。



⬆近づくと敵車は逃げるためキッチリとはいかないが、パターンを作ることも可能だ。敵車の動きを把握し、1枚も奪われない[illegible]パターンを作りだしてほしい。

POINT：海に落とせば

パターンによっては、敵車を海に落とすことも可能だ。海に落ちた敵車は破壊されたことになり、追跡してこなくなる。1台いなくなるだけで、けっこう楽になるぞ。気持ちよく海に落とせるので、一度は挑戦してみてはいかがかな？



⬅パターンによっては海に落とすこともできるぞ。

MISSION 3

オススメ車種　SUPER-CARなら安心。隠しカーをゲットするなら、SUPER-BUGGY。

ミッション構成　マイクロフィルムが隠された屋台を見つけだし、体当たりで回収せよ。

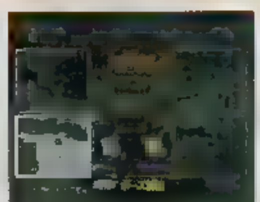
このミッションでは、マイクロフィルムが隠された屋台が写っている写真と、探知機の機能が追加される。マイクロフィルムは12ヵ所ある屋台の中から、ランダムで4ヵ所が選ばれるようになっているのだ。写真はスタートボタンで確認することができるが、街中の風景を把握していないと発見するのは難しい。屋台が近づくと探知機が反応するので、走りながらチェックしておこう。



⬆目的の屋台の上には、矢印がついているが、プレイ中は意外と見えづらい。[illegible]を頼りに、街中を走り回ると[illegible]つけることはできるはずだ。

POINT：リスタートで覚えよう

屋台が見つからずタイムオーバーになりそうになったら、リスタートでゲームを再開させよう。こうすれば写真の内容は変わらないので、隠されたマイクロフィルムはすぐに発見できるぞ。こうやって屋台の場所をひとつひとつ覚えていこう。



⬅リスタートを使えば、屋台の位置は変わらないぞ。

MISSION 4

オススメ車種：直角カーブやジャンプを多用するので、SUPER-BUGGYがオススメ。

ミッション構成：6枚の写真を撮影せよ！　そしてタイガー・タカギが乗るボートを追い、最後の撮影ポイントで撮影だ

[illegible]



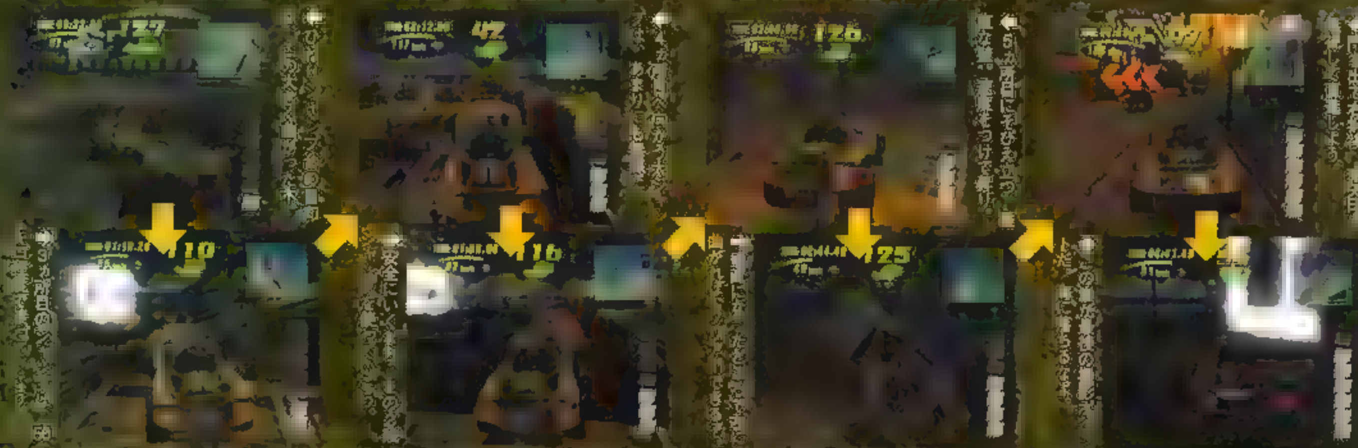
[illegible]

POINT 止まりかたを考えよう

撮影ポイントに止まるときはドリフトを使って、車体をつぎの進行方向に向けて止めるようにしたい。こうすれば切り返しの手間が省け、時間節約になるぞ。またジャンプ後のバランスを保つように、着地と同時にフルブレーキをかけておこう。このミッションでは、ブレーキングがポイントだ。



←止まるときは、横向きに。これで時間短縮だ。



MISSION 5

オススメ車種　スピード勝負なのでSUPER-CAR。クルマを変えるとライバルも変わる。

ミッション構成：レースコースを2周し、トップでゴールせよ。

[illegible]

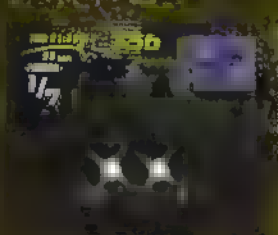
POINT 減速とドリフトが重要

このコースは直角が多いので、十分な減速とドリフトテクニックが重要になってくる。壁にぶつかると大きなタイムロスとなる場所も多いぞ。危険な場所は覚え、減速でクリアーしよう。ほかの注意点として、お寺前の広場を突っ切らないように。周回判定されなくなり、クリアできなくなってしまうのだ。公園以外のショートカットは使わないようにしよう。



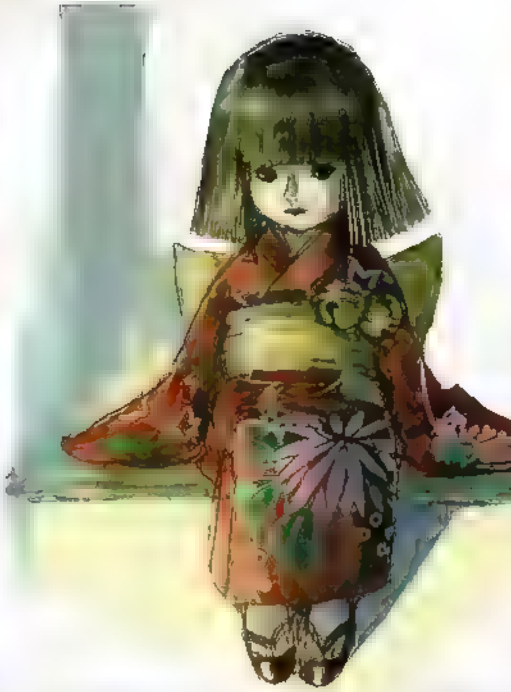
←お寺の広場は通らないように。これは仏罰か？





2月発売
15タイトル
全攻略!!





やPS2版を大幅に上回る難度"幻魔"に勝つための技術を指南

タイトル	幻魔 鬼武者		
発売	カプコン	ジャンル	戦国サバイバルアクション
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	スタッフ	プロデューサー [illegible]
[illegible]	5ブロック		
その他			

主人公・明智左馬介秀満の敵である"幻魔"を冠して発売されたXbox版『鬼武者』。新たに判明した『幻魔～』オリジナル要素の紹介とともに、前半シナリオの攻略を掲載。

受け継がれし隠し要素と『幻魔～』より加わりし要素を公開

さきに発売されたPS2版の隠し要素は、『幻魔～』にもバッチリ反映されている。さらに『幻魔～』オリジナル要素として、左馬介が入手できる鎧が1種類増えていることも判明。残念ながら入手条件はまだお教えできないが、その存在の確認がとれたので、ここで紹介しておく。

なお、PS2版から受け継がれた隠し要素も、一部を除いて出現条件が変わっており、変更されたものについては、これも残念ながらまだその条件をお教えすることができない。とにかくいろいろ試して隠し要素出現の条件をクリアーし、『幻魔～』を遊び尽くしてほしい。



↑『幻魔～』も最初の状態で選べるのは、難易度"通常"のみ。

「幻魔～」だけの最強の鎧 鬼神大鎧

PS2版と同じく『幻魔～』でも、左馬介が最初から装備している"朱漆塗具足"のほかに"封魔装束(PS2版は防魔之具足)"と"剛鉄之具足(PS2版は鬼神之具足)"の合計3種類の鎧が登場することは、前号で紹介したとおり。今回はさらに"鬼神大鎧"という鎧が存在することも判明したので紹介しておく。

この"鬼神大鎧"は、"剛鉄之具足"を上回る防御力を誇る、まさに最強の鎧。ただし、入手条件も最強の鎧の名に恥じない厳しいものなので、お目にかかるのは難しいかも…。



↑これが"鬼神大鎧"。ほかの2種類の鎧と同様、入手しなくてもクリアーはできる。



↑"剛鉄之具足"を上回る防御力は、かなり心強い。ぜひ入手して敵を蹴散らそう。

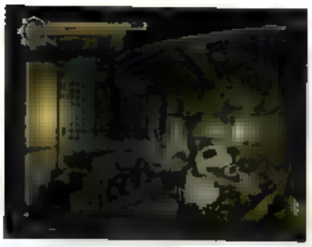
これぞ真の鬼武者!



↑戦国大名が身に着けていたような、完全備えの甲冑。重そうな印象を受けるが、移動などのアクションには影響ないようだ。顔が隠れるので、金城武氏のファンはありがたくないかも…。

金城武in着ぐるみパンダ 左馬介特別

戦国時代の剣豪、明智左馬介秀満が、パンダの着ぐるみで登場するという隠し要素も、ちゃんと継承されている。一般的なパンダのかわいいイメージを真っ向から否定するような凶悪な顔と、手にした剣で"幻魔"を切り刻む姿は、悪夢にでも出てきそうな雰囲気。パンダのマスクは、セレクトボタンで脱着が可能なので金城武氏のファンもひと安心。さらにマスクの脱着のさいに、ポケットにいる"こパンダ"が分離。外に出た"こパンダ"は、左馬介を追いかけたりアイテムに近づいたりするぞ。



↑外見はコミカルでも中身は左馬介。群がる"幻魔"を手にした刀でナマス斬り。



↑「幻魔～」では、"こパンダ"の分離が可能。さまざまなアクションを見せるぞ。

パンダ侍見参！



↑PS2版とは異なる、ある条件をクリアすることでプレイが可能になる『幻魔～』の"左馬介特別"。パンダに限らず着ぐるみは動きにくそうだが、能力的には本来の姿と同しなのだろうか？

中華風小悪魔忍者？



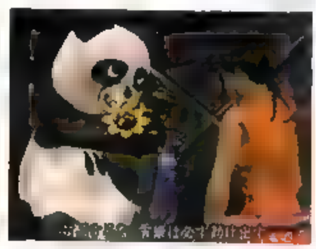
↑"かえで特別"も、PS2版と出現条件が異なる。チャイナドレス風の服装はともかく、厚底ブーツでも危なげなく走り回る姿は、ある意味すごい。よく見ると太股の模様も消えていたりする。

かえで特別 忍もたまにはお洒落をしたい

左馬介の命を狙う刺客から一転。左馬介の旅に付き従う相棒になったくノ一、かえで。彼女のコスチュームチェンジ"かえで特別"も、ちゃんと継承されている。チャイナドレス風のワンピースに厚底ブーツ。背中に悪魔のような羽根と尻尾がついている姿は、"左馬介特別"と同じく、違和感ありすぎ。かえでは、左馬介と別行動をとっていることが多いので、登場シーンは限られているが、プレイヤーがかえでを操作するイベントもあるので、そのさいにかわいく変身した姿を堪能するべし。



↑異国情緒溢れるこの姿に、左馬介もメロメロと思いきや、反応はふだんと変わらず。



↑背中の羽根は、つねにはばたいている。さすがに飛んだりはできないようだが……。

パズルのようなサブゲーム 鬼魂

これもPS2版から引き継がれた隠し要素。ある条件を満たすことでタイトル画面の選択肢に"鬼魂"という項目が出現。鬼壺を武器で破壊して、鬼の魂を解放するミニゲームをプレイすることができるようになる。

このモードでは、左馬介の体力が時間とともに減っていき、それが0になるまえに、各ステージの規定数以上の鬼壺を破壊していかなければならない。ステージ数は全部で12あるが、コンティニューはなく、毎回最初のステージの"子之間"からプレイして、解放した魂の数などを競う。



←"鬼魂"のタイトル画面。ミニゲームだが奥が深い。



←敵が壊した壺はカウントされない。さきに壊すのだ。

弱者にやさしく強者に厳しい 難易度変更

オズレック戦に勝利するまでに4回、またはマーセラスとの2度目の戦いに勝利するまでに5回以上ゲームオーバーになると、タイトル画面に"通常"よりも難易度が低い"易しい"モードが出現。また、3時間以内に"通常"をクリアーすることで、"通常"より難易度が高い"難しい"が出現する。



↑何度もゲームオーバーになると、このメッセージが出現して"易しい"が追加。



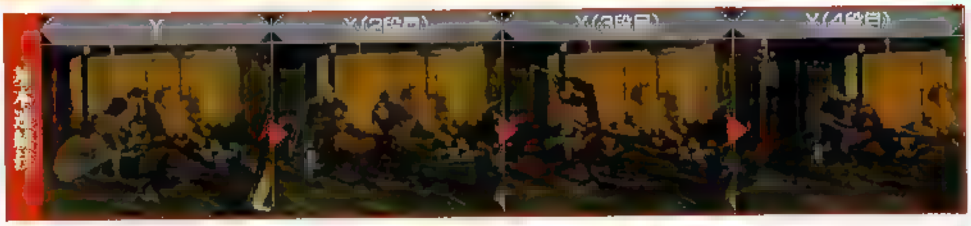
↑"通常"よりも難易度が下がっているが、それでも『幻魔～』は難しい……。

まずは己を知るべし。左馬介の攻撃アクションを解説

左馬介は剣豪なので、剣術で敵を斬り伏せる。基本となるのは右の連続技であり、これだけでもそれなりに戦っていくことができる。だが、特殊アクションも知っていれば、ピンチのときに必ず役に立つ。解説するので覚えて活用してほしい。

基本連続技

X　X(2段目)　X(3段目)　X(4段目)



←敵に囲まれなければ、これだけでも戦えるが…。

蹴り

前蹴りで敵を突き飛ばす。攻撃力はほとんどないが、刀足軽など軽量級の敵を転ばせることができる。囲まれたときに使うとよい。

↓+X



←手長は背後からでないと転ばすことはできない。

剣突き

攻撃力が高そうに見えるが、実際には連続技の1段目とほとんど変わらない。リーチを活かし、間合いを詰めたいときに使う。

↑+右トリガ+X



←技の出が早いので、連続攻撃への布石にも使える。

斬り上げ

敵の近くで"剣突き"の操作をすると、この技になる。攻撃力が高く、上下に対しての攻撃範囲が広いので、単体の敵に有効。

敵の近くで↑+右トリガ+X



←技のモーションが大きいので、囲まれないように。

追い討ち攻撃

転倒した敵に刀を突き立てて、トドメを刺す。与えるダメージはかなり大きいが、技のあとのスキも大きいので、多用は禁物かも。

転倒した敵の近くでX



←敵が1体のときは、右トリガを引きながら狙え。

溜め攻撃

幻魔オリジナル

Xボタンを押し続けることで刀に力が溜まり、その溜まり具合で3種類の攻撃をくり出すことができる。レベル1の"けん制"は、ボタンを放すと同時に刀を振り上げて敵を攻撃し、当たった敵を怯ませることができる。レベル2の"ダッシュ攻撃"は、す速く敵との間合いを詰めて横斬りで攻撃し、レベル3の"ぶっ飛ばし"は、横斬りが当たった敵を転倒させられる。

レベル2以上は、攻撃力も高めだが、力を溜めるまでにそれなりの時間を要するため、とっさの場合に使いにくいのが難点。連続技の4段目を押しっぱなしにするなど、工夫して使おう。

けん制(レベル1)



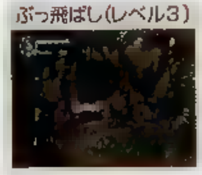
↑刀が黄色のときに放すと敵を怯ませる技が出る。

ダッシュ攻撃(レベル2)



↑赤くなった直後に放すとダッシュ斬りをくり出す。

ぶっ飛ばし(レベル3)

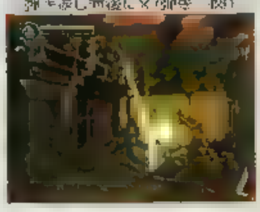


↑火花が出てから放すと敵をふっ飛ばす効果が付加。

必殺

敵の攻撃に対して、絶妙のタイミングで反撃することで、ザコなら一撃必殺、ボスに対しても大ダメージを与えることができる特殊な技をくり出すことができる。敵や技によって攻撃のタイミングが異なることと、入力受付時間が一瞬であることから、狙って出すのは難しいが、これによって倒した敵は魂を多く放出するという特典もあるのでぜひ狙おう。

敵の攻撃を受ける直前にX(一閃)
弾き返し直後にX(弾き一閃)



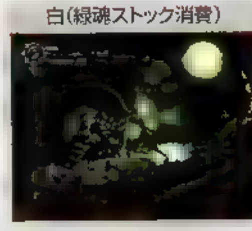
↑"弾き一閃"の"弾き返し"は、敵の攻撃が当たる寸前に防御。

緑魂の解放

幻魔オリジナル

緑魂を鬼の篭手に吸い込むと、体力ゲージの左側にストックされていき、それが溜まった状態で白ボタンを押すと、一定時間だけ敵の攻撃を受け付けない、無敵状態になることができる。緑魂は敵も吸い込もうとするため、取り合いになったらボタンを連打して吸い負けないようにしよう。ちなみに敵が緑魂を吸い込むとパワーアップするぞ。

白(緑魂ストック消費)

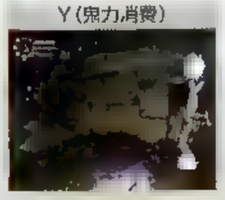


↑緑魂が満タンのときに白ボタンを押すと、ストック分だけ無敵に。

雷斬刀

雷斬刀は"紫電"を入手すると使えるようになる武器。Yボタンを押して"戦術殺"を発動させると突き攻撃をくり出し、それが敵に当たると、気力を消費しながら最後に雷を落とす連続技をくり出す。

Y(鬼力消費)

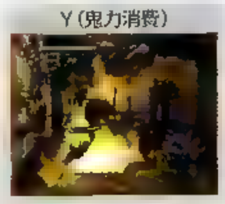


←"戦術殺"と呼ばれる必殺技で、鬼力を消費する。

炎龍剣

炎龍剣は"紅炎"を入手すると使えるようになる。"戦術殺"を発動させると、剣から炎を噴き出させながら敵を斬りつける。技が出始めるのと同時に全身が無敵になるので、ピンチのときに有効。

Y(鬼力消費)



←鬼力があれば、敵の攻撃をすり抜けつつ反撃可能。

疾風刀

疾風刀は"白風"を入手すると使用可能。"戦術殺"は、左馬介の周囲に竜巻を起こす攻撃で、左右や後ろにも有効。ボタンを押すと同時に無敵になるので、敵に囲まれたときに威力を発揮する。

Y(鬼力消費)

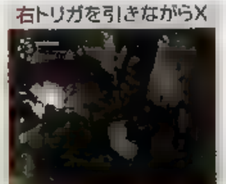


←ほかのふたつより攻撃力が低めなのでザコ戦向き?

弓or火縄銃

弓と矢、もしくは火縄銃と弾丸を入手し、両方を装備することで使用可能になる飛び道具。"定角の矢"や"弾丸"は、破魔鏡で赤魂を消費して"長根の火矢"や"爆裂弾"に強化することもできる。

右トリガを引きながらX



←ほとんどの敵の攻撃範囲外から攻撃できる。

さらわれた雪姫を追って天守閣の地下に向かうまでを攻略

雪姫救出の物語の前半部分、七曲櫓前から天守閣地下に侵入する直前までを、MAPで攻略。MAP内の数字はイベントの解説に対応しているので、つぎに行くべき場所がわからなくなった場合は解説を参考に。

① 即身仏を調べる

地下寺院までは、とにかく敵に囲まれないように注意して戦えばとくに問題なく進めるはず。即身殿では、即身仏を調べると"総厳の書"が手に入り、その後ろに寺院内への扉が現れるぞ。


↑調べると台座が移動する。

② 紫電(雷斬刀)入手

寺院内の封鬼廟では、棚の上の青い玉を調べることで"紫電"が手に入る。また、その先の箱の中には、"弓"が入っているので、右、左、右の順番で1回ずつ回転させて入手しよう。


↑バァバズーは逃げてもいい。

③ P84 大手門から櫓上輪の馬出へ

大手門は、奇怪な青色の物体によって封じられている。これは"雷斬刀"を装備していれば、その力で解除可能。大手門の先に出現する手長は強敵なので、無視して進んだほうが無難。


↑解答がわかれば"力石"入手。

④ P84 枯れ井戸で縄ばしご入手

天守閣入り口の赤い物体は、"雷斬刀"では解除できないので、かまわず西へ進もう。西戌廊まで進んで枯れ井戸に入り、"縄ばしご"を入手。奥にいる"みのおやじ"は、いまは無視していい。


↑井戸の中でアイテムを入手。

⑤ P84 古櫓の廊で縄ばしご使用

枯れ井戸で"縄ばしご"を入手したら、それを古櫓の廊で使用して、空堀に降りよう。空堀の先の地下墓地には、七曲道の櫓門で雪姫をさらったオズリックがいて、戦うことになるぞ。


↑この場所でアイテムを使用。

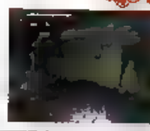
⑥ P84 紅炎(炎龍剣)入手

地下墓地でオズリックを倒したら、その奥の胎蔵の間に向かおう。そこでギルデンスタンとの会話イベントのあと、レナルードと戦うことになる。祭壇近くにある"紅炎"は、レナルードを倒さなくても入手できるので、レナルードは無視してもかまわないが、戦術殻を使えば楽に勝てるので、倒して経験値を稼ぐといい。


↑ボスのような登場のしかただが、じつはザコ敵。

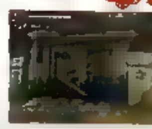
⑦ P84 地下墓地から空堀へ

胎蔵の間で"紅炎"を手に入れたら、"炎龍剣"を装備したまま地下墓地の赤い物体を調べて封印を解く。オズリックから出現する魂は、その場にいるギャラーンを全滅させて回収しよう。


↑ここを通って陣所前広場へ。

⑧ P84 陣所前広場から奥広間へ

陣所前広場の赤い物体も、"炎龍剣"で封印を解くことができる。天守閣に侵入したら、大広間から広間に向かい、赤い物体の封印を解いて奥広間へ。そのまま階段廊下まで突き進もう。


↑いよいよ天守閣へ侵入した。





※MAPの★は"蛍石"の場所を示します。

⑨ P85 封魔装束入手

井戸部屋にある"封魔装束"は、なくてもクリアーは可能。ただ、これから厳しくなる戦いに備え、装備替えをオススメしたい。仕掛けは左、右、左、左、右の順で回転させれば開くぞ。



←必須アイテムではないが　。

⑩ P85 大広間から石落とし部屋へ

階段廊下の階段を上って、2階の渡り廊へ。ここにある扉の赤い物体は、"炎龍剣"のレベルを2以上に強化していないと、封印を解くことができない。レベルが足りない場合は、とりあえず無視して大広間の2階に出よう。大広間2階の赤い物体の封印を解き、石落とし部屋から2階の階段部屋に侵入して、3階を目指せ。



↑大広間の封印は　レベル1の"炎龍剣"で解除可能。

⑪ P85 3階中広間から串刺し廊下へ

2階の階段部屋から3階の中広間に上って、赤い物体の封印をレベル2の"炎龍剣"で解く。レベルが足りない場合は、扉の近くにある破魔鏡で"炎龍剣"を強化しよう。封入する赤い魂が足りない場合は、来た道を戻って敵を倒し、強化に必要な量を入手しないと先に進めないぞ。なお、ここでの強化は"炎龍剣"だけでオーケー。



↑これまで強化を行っていなければ、足りるはず。

⑫ P85 串刺し廊下のトラップ

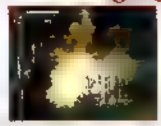
串刺し廊下に侵入すると、部屋にかえでが現れて、左馬介とふたりで協力して仕掛けを解くことになる。仕掛けは、左馬介とかえでが順番に上解のレバーを引くことで通過できるぞ。



←この順番に引く。×は罠だ。

⑬ P85 ロウソクに火をつける

泉部屋は、幻魔泉の近くにあるすべてのロウソクに、"炎龍剣"の戦術殺で火をつければ先に進むことができる。鬼力ゲージは幻魔泉で回復できるので、簡単にクリアーできるはずだ。



←この位置なら1回でオーケー。

⑭ P85 落とし穴通路のトラップ

落とし穴通路の"飛"と"角"のパネルは、左馬介もしくはかえでが踏むと、そのパネルにそった形で落とし穴が出現する。"飛"の場合は縦横十字方向、"角"の場合は斜め十字方向に床が抜け、左馬介とかえでのどちらかが乗っていた場所の床が抜けた場合、ゲームオーバーになってしまう。"王"までたどり着けばクリアーだ。



↑将棋のル　ルにそっている。

⑮ P85 水牢通路のトラップ

水牢通路に侵入すると、左馬介が水牢に閉じこめられる。かえでを操作して、部屋にあるパズルを時間以内に解かないとゲームオーバー。パズルはけっこう難しいが、あせらずチャレンジ。



←左の水量計が"満"になるまえに家紋をこの場所で合わせるのだ。



←家紋のあいだにあるブロックを移動させて、家紋を中央下で合わせるスペ　スを作ることを考えよう。





※MAPの★は"蛍石"の場所を示します。

⑯ 壁の引き手を引く

階段広間では、壁の引き手を引くことで階段が降りてくるとともに、串刺し廊下から水牢通路までの仕掛けが解除される。降りてきた階段は、4階の控えの間に通じているぞ。



←これを引けば階段が出現。

⑰ 斉藤紋の左破片入手

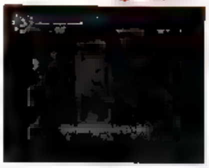
斉藤紋はふたつに分かれていて、左破片は2階の宝物庫、右破片は1階の倉庫で入手できる。まずは控えの間のはしごで2階の宝物庫に降りて、綾女から"斉藤紋の左破片"を入手しよう。



←入手したら、すぐに逃げろ。

⑱ 2階足軽大将の部屋を通過

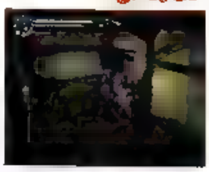
宝物庫から3階の隠し通路に出たら、綾女の攻撃を回避しつつ、奥にあるはしごで2階の隠し通路に降り、扉の仕掛けを解除して、足軽大将の部屋に入ろう。足軽大将の部屋から渡り廊に出るときは"炎龍剣"は必要ない。扉の封印はあとで解くことにして、そのまま階段を降りて、右破片がある1階の倉庫を目指そう。



↑足軽大将の部屋は、ここを調べることで侵入可能。

⑲ 1階土間通路から食料庫へ

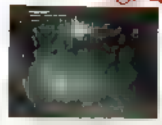
土間通路の扉の封印は、レベル2以上の"雷斬刀"を装備しないと解くことができない。レベルが足りない場合は、大広間まで来たときに詰め所に立ち寄って、破魔鏡で"雷斬刀"を強化しておこう。赤魂が足りない場合は、大広間に出現する手長や、天守閣の外の陣所前広場に出現するバズーとギャラーンで稼ぐといい。



↑食料庫へ入るには、"雷斬刀"レベル2が必要。

⑳ 斉藤紋の右破片入手

土間通路の封印を解いて食料庫に侵入し、倉庫で"斉藤紋の右破片"を入手。倉庫にある"オベリスク"は、"白風"がないと封印を解くことができないので、無視して4階に戻ろう。



←いまはまだ封印を解けない。

㉑ 2枚の斉藤紋使用

4階の控えの間は、2階の渡り廊で扉の封印を解き、足軽大将の部屋を通ったほうが近道。控えの間に戻ったら、扉で斉藤紋の右破片と左破片を使用して、雪姫の部屋に侵入しよう。



←ここで斉藤紋を使用する。

㉒ 白風(疾風刀)入手

4階の階段部屋から5階に上り、義龍の部屋奥のはしごで6階に上る。6階にあたる屋根の上ではマーセラスが左馬介を待っていて、そのマーセラスに勝てば"白風"が手に入るぞ。



←マーセラスはかなりの強敵。

㉓ 5階見晴らし廊下から倉庫へ

マーセラスを倒して"疾風刀"を装備したら、5階に降りて見晴らし廊下に出よう。緑の封印を"疾風刀"で解き、倉庫に入って夢丸を救出すると、場面は1階の待機部屋に移動する。



←さっそく"疾風刀"の出番。

㉔ 1階倉庫から地下へ

待機部屋で行動可能になったら、"オベリスク"の封印を解くために倉庫へ向かう。封印はまず"雷斬刀"と"炎龍剣"を装備して解き、最後に"疾風刀"を装備して解けば、道が開けるぞ。



←いよいよ地下へ向かうのだ。

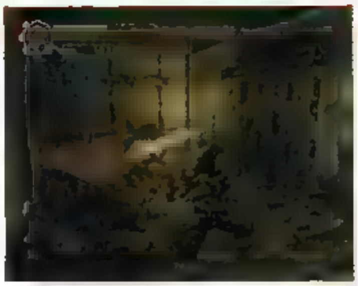


※MAPの★は"蛍石"の場所を示します。なお　アルファベットは階段のつながりを示します。

道中に現れる幻魔をせん滅。対幻魔戦攻略

左馬介の雪姫救出の障害となる数々の謎と仕掛け。だが、それよりむしろ、道中に現れて邪魔をする"幻魔"たちの強さに、行く手を阻まれてしまうプレイヤーも少なくないはず。

ここでは、天守閣の地下に向かうまでに登場する敵の攻略法を掲載。敵の倒しかたのコツをつかむことができれば、戦いはかなり楽になるはずだ。

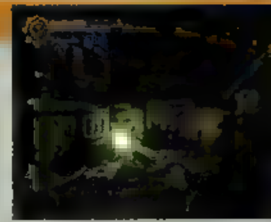


⬆このゲームのキモである"必殺"の一種、"弾き一閃"についても、敵ごとにレクチャー。

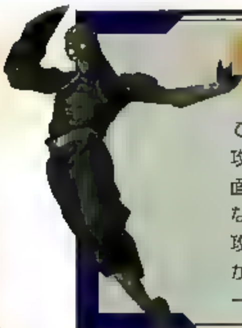


刀足軽

攻撃のモーションが大きく、すべての攻撃が弾き返し可能なので"弾き一閃"を狙いやすい敵。死に際に反撃してくることがあるので"必殺"や、転ばせてから倒すのがベスト。



⬆緑魂の取り合いになりやすい。争わないで倒すことに専念しよう



[illegible]

ダッシュやジャンプで間合いを詰めながら攻撃してくるので、画面外にいても油断できない。ただ、二つ目の攻撃もすべて弾き返しが可能なので、"弾き一閃"は狙いやすい。



⬆ダッシュ攻撃のまえにかまえるので、攻撃のタイミングが読みやすい



[illegible]

手にした鉈による攻撃は、すべて弾き返しが可能。回転攻撃やジャンプしながらの噛みつき攻撃は、弾き返しはできないが、防御はできるので、それから反撃を狙うといい。



⬆出現と同時に回転攻撃をしてくることもある。とりあえず防御せよ。

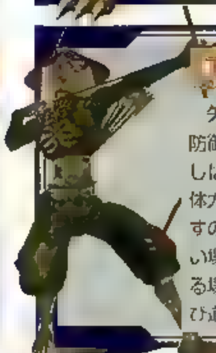


[illegible]

刀を振り上げる攻撃以外は、弾き返しができない。さらに首つかみ上げは、防御もできない。通常攻撃では怯まないので、2回斬って後退するパターンをくり返して倒そう。



⬆通常連続技は首つかみ上げで反撃されやすい。2回斬ったら下がれ



[illegible]足軽

矢は、正面からなら防御可能だが、弾き返しはできない。ただ、体力が少ないので、倒すのは簡単なはず。高い場所から狙撃してくる場合は、こちらも飛び道具で反撃しよう。



⬆高い場所にいる場合は、弓や"疾風刀"の戦術殻で倒すといい



[illegible]

出現した魂を吸い取るだけでなく、左馬介に体当たりしてきて、体力や鬼力を吸い取ることもある。鬼力吸い取り攻撃は"封魔装束"を装備することで防ぐことができるぞ。



⬆わざと魂を集めさせ、最後に倒してコンボボーナスを狙うのも手



バラバズー

その巨体からくり出される攻撃は、すべて弾き返し不可能。防御は可能なので、反撃に気をつければ、連続技で倒せる。鍔迫り合いを誘ってくるので、押し負けないように。



⬆斧を投げてくることもある。そのあとは刀を抜いて攻撃してくるぞ



[illegible]

見た目は鎧を着ていないバラバズーだが、体力とパワーはバラバズーよりもさらに高い。攻撃はすべて弾き返し不可能。さらに防御を崩す効果もあり、斧両手振り下ろしで左馬介の防御を崩して、斧突き飛ばしでダメージを与えるといった連撃を使ってくることも多い。また、斧を担ぎ上げる構えをとることがあり、そのあとの振り下ろし攻撃は防御不可能。受けるダメージも大きいので、出会ったら、戦術殻や遠距離から飛び道具で攻撃したり、緑魂を解放したりして倒してしまおう。ピンチのときは逃げてしまうのも手かも。



⬆連続攻撃で防御を崩してくることもある。近づかないほうが無難。



⬆斧を担ぎ上げたら遠距離弓、戦術殻の無敵などを利用して反撃せよ

レナルート



レナルートは、連続技などで転倒させると2体に分裂することがある。これは、斬り上げや戦術殺で転倒させることで防ぐことができる。分裂させ続けてもいつかは倒せるが、囲まれる危険性を考えると、なるべくさせないほうが得策。レナルードの攻撃はすべて弾き返し不可能で、触手を伸ばしてつかみにくるムチはたき攻撃と触手を地面に潜らせる攻撃は、防御もできない。"炎龍剣"の戦術殺が有効なので、鬼力に余裕があれば一気に倒してしまいたい。緑魂を吸収しても分裂するので、囲まれたら"疾風刀"の戦術殺で対処。



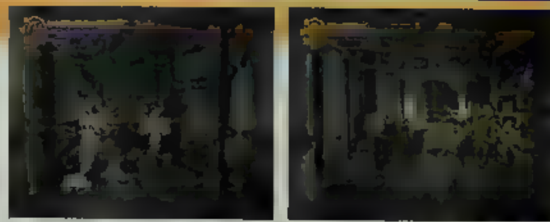
↑分裂をくり返されると、かなりやっかい。確実にトドメを刺すこと。

↑ムチはたき攻撃でつかまれたら振りほどかないとこれを食らう

[illegible]



姿を消して通常攻撃を無効化する強敵。戦術殺は無効化できないようだが、それで倒すのはほぼ不可能。出現したら逃げるのがいちばんだろう。行く手をふさがれてしまったときのみ戦術殺を使用して怯ませ、そのスキにほかの場所に逃げてしまおう。刃による攻撃は防御できるが、噛みつきは防御不可能。しかも噛みつき攻撃は、体力ゲージが多いときほど受けるダメージも多いようで、振りほどかないと凄まじいダメージを受けてしまう。見た目からは想像もつかないパワーがあり、刃による攻撃も弾き返しはできないようだ。



↑刃による攻撃も、弾き返しができないようで"弾き一閃"も狙えない。

↑噛みつかれたら、すぐに振りほどかないと大ダメージを食らう。

オズリック



南天之地図エリアの地下墓地で戦うことになるボス。見た目どおりパワーがあり、攻撃はすべて弾き返し不可能。さらに武器の金棒に怒りの気を込めて攻撃力をアップさせたりもする。

金棒の横振りとかちあげ、怒り時の振り回し以外の攻撃は防御も不可能で、接近戦は危険。封鬼廟で"弓"、大手門で"定角の矢"を入手し、ここまで温存していた場合は、間合いをとってすべて叩き込み、武器を"雷斬刀"に持ち替えて、戦術殺をたたき込めば楽に勝てる。飛び道具を持っていない場合は、オズリックの攻撃の間合いに入らないように注意しながら、オズリックの左に回り込むように移動し、突進など大振りの攻撃をうまく避けることができたら、そのスキに背後に回り込んでダメージを与えよう。戦術殺や緑魂も惜しまず使って倒すのだ。



↑たたきつけは防御不可。すぐ起きないと追い討ちまで

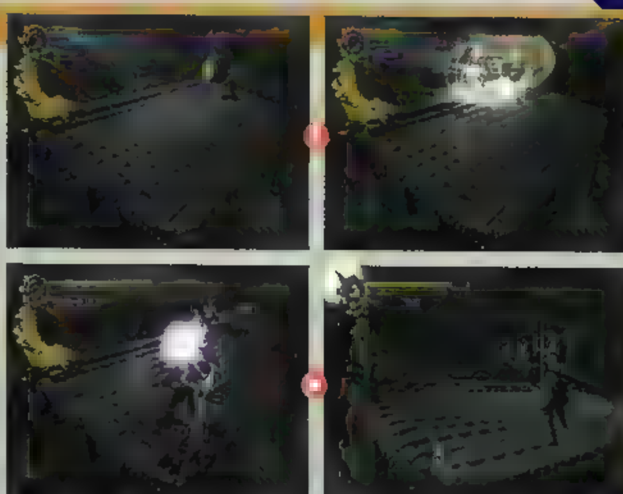
↑突進などをうまく避けて背後に回れば、反撃のチャンス。

マーセラス



天守閣の頂上で戦うことになるボス。マーセラスの攻撃は、すべて弾き返し不可能。ほとんどの攻撃が防御可能だが、体当たりで防御を崩してくるので過信はできない。さらにマーセラスは盾で左馬介の攻撃を防御してくるので"弓"による遠距離攻撃も効果が薄い。ただ、この盾は一定量以上のダメージを与えることで壊すことができるので、盾破壊後は"弓"や"炎龍剣"の戦術殺がかなり有効になる。

ダメージを与えると青魂を放出することが多いので、盾装備時は青魂を回収しながら"雷斬刀"の戦術殺でガンガン攻め、盾が壊れたら"炎龍剣"に持ち替えて、戦術殺でダメージを与えていくと効率がいい。"定角の矢"を温存している場合は、この時点でそれなりの数を所有しているはずなので、使えばさらに楽に倒せる。



↑盾装備時は"雷斬刀"の戦術殺が有効。カウンターで決めろ。

↑盾が壊れたら、間合いをとって"弓"で攻撃すれば楽勝。

F50への道はここから始まる
kudos challengeの序盤を攻略!!

PROJECT GOTHAM World Street Racer

プロジェクト ゴッサム : ワールド ストリート レーサー



本作に登場する車種は29種類。しかし、そのすべてを使えるようにするには、並々ならぬ忍耐力とドライビングテクニックが必要だ。1回目の攻略となる本記事では、ドライビングテクニックの基礎とKudos獲得のコツを解説。

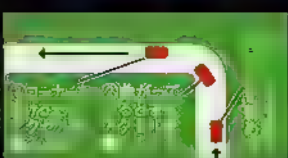
タイトル	プロジェクト ゴッサム：ワールドストリートレーサー
発売	マイクロソフト
	スタイリッシュドライビング
発売	2002年2月22日発売予定
価格	6800円(税別)
開発	Bizarre Creations LTD.
	──
	ゲームデータ：4ブロック/リプレイデータ：最大400ブロック
その他	──

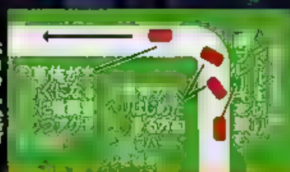
全車種制覇に向け、ドラテクとkudosの稼ぎかたを理解しよう

[illegible]する[illegible]"kudos challenge"の各モード[illegible]クリア[illegible]、なおかつ20万kudos(以下クードス)を貯めなければ[illegible]。[illegible]走行と"ドリフト走行"を覚え、さらに効率的なクードスの稼ぎかたを理解する必要がある。まずは、これらについて説明しよう。

全モード共通テク、"グリップ"と"ドリフト"走行

見た目は地味だが、速く走れるグリップ走行。華麗な走りでクードスを稼げるが、速度が落ちるドリフト走行。このふたつが本作における基本的なドライビングテクニックとなる。速く走れるのはグリップ走行だが、コースによってはドリフト走行のほうがクードスを稼げる場合もある。コースによって走行方法を臨機応変に切り替えていこう。





ドリフトのスベリ具合：サイドブレーキ ＞ ブレーキ(バック機能つき) ＞ エンジンブレーキ(アクセルを離す)

使用するブレーキによって、車体の滑り具合が変化するのを覚えよう



⬅コーナー手前でブレーキ。アクセルを離したままアウトからインに進入。曲がり具合に応じてアクセルを踏み込みコーナーを抜ける。



⬅コーナー手前でハンドルを切りつつ、一瞬ブレーキ。後輪が外側に滑るのでハンドルを反対側に切り、態勢を立て直しながら走り抜ける。

クードスの意味とその稼ぎかたを把握

クードスは、[illegible]どれほど優れた走りをしているかを評価するポイントである。基本的に①ゴールした順位、②ゴールしたときの残りタイム、③スタイルkudosによって獲得クードスは計算される。

①と②は読んで字のごとく。重要なのは③のスタイルkudos。いかに多くのクードスを稼ぐかは、プレイヤーがスタイルkudosをどれだけこなせるかにかかってくる。

スタイルkudosとは?

カッコイイ(とされる)走りをキメることで獲得できるクードスが、スタイルkudosだ。そのテクニックはドリフト、ジャンプなど8種類(詳細は下のカコミ参照)。成功すると、画面右上に行ったスタイルkudosの種類と得点が表示される。そのまま一定時間カベに接触しなければ得点が加算されるが、もしカベに接触すると、スタイルkudosの点数はゼロになってしまう。



⬅ドリフトはスタイルkudosの中でも、もっとも多く使われるテクニックだ。

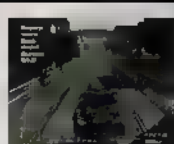
クードスの稼ぎ方

獲得可能なクードスの8〜9割は、kudos challengeモードで稼げる。クードス稼ぎ=kudos challenge攻略と考えていいだろう。

kudos challengeにおける、もっとも手軽なクードス増加方法が、難易度の設定変更。raisedifficultyの値を厳しくするほど、獲得クードスが増加する。たとえば、hotlap-singleでは、規定のクリアータイムより記録を0.1秒短縮することに+20クードスのボーナスがつく。より多くのクードスを稼ぐのに、難易度調整は欠かせない。また、メニュー画面でplay jokerを選択すれば、獲得クードスが倍になるボーナスゲームに挑戦できる。各レベルで1回のみしか使用できないので、確実にクリアーできると確信したコースでのみ使おう。

スタイルkudosのテクニック

AIR　ジャンプする。
PYLON　緑のパイロン間を通過する。
NICE 360　360度ターンする。
OVERTAKE　敵車を追い越す。
TWO WHEEL　2輪走行をする。
NICE SLIDE　ドリフト走行を決める。
CLEAN SECTION　ダメージを受けることなく1区間を走破する。
COMBO　一定時間内に連続してテクニックを行うと発生。ボーナスもつく。



⬅坂道の多いサンフランシスコではジャンプが頻繁に行える。



➡限られた時間内に連続でテクニックを決めるCOMBO狙いがアツイ

※記事中の速度表記は、ゲーム中の標準設定であるマイル(mph)を用いています(1マイルは約1.609キロメートル)。

全29車種のスペック&入手条件をリストアップ

ゲーム中に登場する全29車種の性能、および入手条件をまとめてみた。これ以外にも、走行距離に応じて隠し要素が出現するといった仕掛けもアリ。それらはレースをくり返していれば、おのずと現れるだろう。



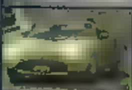
←もっとも入手困難なフェラーリのF50を入手するには20万クードスが必要だ



出現条件	クルマの出現条件
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	



出現条件	ゲームスタート時から所有している
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	FWD



出現条件	ゲームスタート時から所有している
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	ゲームスタート時から所有している
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	1000クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



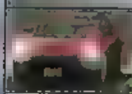
出現条件	quick raceのLEVEL1クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



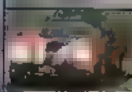
出現条件	quick raceのLEVEL1クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



出現条件	kudos challengeのLEVEL1のレース4クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	arcade raceのLEVEL1クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	quick raceのLEVEL2クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	kudos challengeのLEVEL2のレース5クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	arcade raceのLEVEL2クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



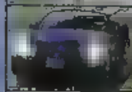
出現条件	kudos challengeのLEVEL3のレース6クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



出現条件	quick raceのLEVEL3クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



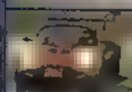
出現条件	arcade raceのLEVEL3クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



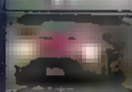
出現条件	25000クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	kudos challengeのLEVEL5のレース8クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	50000クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	quick raceのLEVEL4クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	quick raceのLEVEL4クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	arcade raceのLEVEL4クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



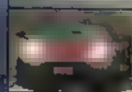
出現条件	kudos challengeのLEVEL7のレース10クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	75000クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	4WD



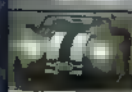
出現条件	kudos challengeのLEVEL9のレース10クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	kudos challengeのLEVEL9のレース10クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	10万クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	kudos challengeのLEVEL11のレース10クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	kudos challengeのLEVEL12のレース12クリアーで出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	15万クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD



出現条件	20万クードス貯まると出現
handling	
acceleration	
top speed	
drivetrains	RWD

ちょっといい話:ゲームをより楽しくするためのネタをひとつ。このゲームでは、Xbox本体に録音したCDをBGMにして遊ぶことができる、という機能がありますが、マニュアルの27ページ[illegible]から7行目にひっそりと書かれているので、意外と気づきにくいのですが、[illegible]こともできるのです。なので、[illegible]CDさえもっていれば、セガの「アウトラン」とナムコの「リッジレーサー」の曲をBGMにして、「Project Gotham」をプレイしたりできるわけです。[illegible]ハードディスク搭載のXboxならではの機能。お気に入りのBGMで[illegible]

Project Gotham

LEVEL 1～4の走行ポイントを指南 kudos challenge攻略

World Street Racer

ここからは各レースにおける攻略上のポイントをかいつまんで解説していく。コースマップ上にある緑の仕切り線はスタートライン、黒い矢印は走る方向、黄色のマークはチェックポイントを表している。

なお、最初から使える3種類のクルマでは、マシンの性能ゆえ、kudos challenge序盤のコースでも、ゴールドメダルを獲得することは難しい。性能のよいクルマを入手したら、ブロンズ、またはシルバーメダル止まりのコースに再度挑戦してみよう。



←ゴールドメダル獲得に向け、より速いクルマを使うのはセオリー。



→メニューでシークレットカーを選べば、獲得クードスを2倍にできる(ただし1回のみ)。

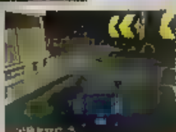
level1 introduction race1: San Francisco / Financial District

ドリフトでCOMBO(以下コンボ)を狙うより、タイムを短縮してクードスを稼ぐといい。1周目はタイムアタックに徹し、2周目以降をクードス稼ぎにすれば、シルバーメダルまで獲得可能。ちなみに、初期状態で所有している3台のクルマを使った場合、難易度設定を31秒まで引き上げることができる。

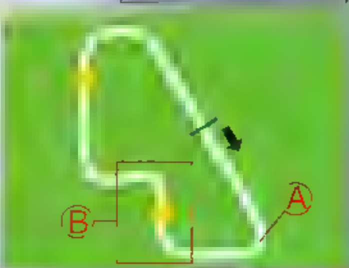
COURSE DATA	
Warehouse Row	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←Aのコーナーに入るまえは、必ずスピードを落とすようにしよう。



→Bの地帯は比較的ドリフトでコンボを獲得しやすい。



level1 introduction race2: New York / Times Square

コンボ狙いで進めたいレース。コンボ地帯はA、B、Cの3つ。コンボをつなぐためには、コーナーでのドリフトが必須になるが、そればかりに夢中にならず、パイロンもしっかり通るよう心がけよう。なお、最終コーナーEの先にある道路は道幅が狭いので、ドリフトは早めに行うこと。

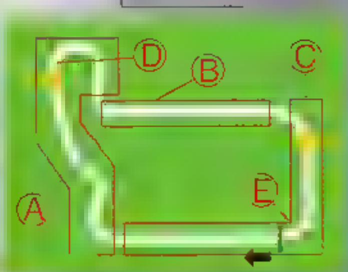
COURSE DATA	
West45th	
target	
laps	
kudos bonus +40	



←Dにあるコーナー前のパイロンを通過したらドリフトを開始しよう。



→Eにあるコーナーの先は道幅が狭いので、ドリフトは早めに行うこと。



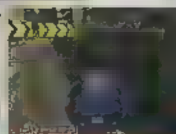
level1 introduction race3: Tokyo / Shinjuku

ドリフトをせず、グリップ走行でスローインファーストアウトを心がける。AとBのコーナーは、速度を60～70mphにして進入し、アウトインアウトで抜けよう。少しでも早く走りたければ、歩道を走ってもいい(ただし、D地帯以外)。後続車との差に余裕があれば、ドリフトでクードスを稼ぐのも手だ。

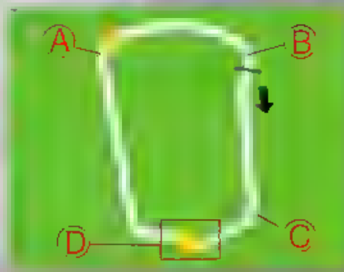
COURSE DATA	
TochouDoriLoop	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←Cにある2車線地帯を走るときはイン側を狙って走るべし。



→D地帯の歩道へ乗ると滑る可能性があるので、ここには乗らないこと。



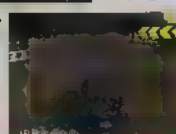
level1 introduction race4: London / Trafalgar

クードスを稼ぐには、難易度を調整してタイム差のハンデをつけるのがいちばん。最初から所有しているクルマでも、1周につき4秒くらい縮めることが可能。10秒くらいまではハンデをつけられる。Dの最終コーナー手前にある階段ジャンプ中は、アクセルを離して回転数を戻せば、着地後スムーズに走れる。

COURSE DATA	
Duke of York	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←レベル1のレース3同様、AとBをグリップ走行で走るのがメイン。



→Cではドリフトするのがオススメ。道幅があるので決めやすい。



level2 amateur season race1: Tokyo / Shibuya

Aは、下り始めたと同時にイン側の歩道に向かって少し多めにドリフト。横断歩道を越えたあたりからカウンターを当てる。Bのヘアピンはアウトインで攻め、ヘアピン手前にある影を目印にドリフト。最終コーナーは絶対にグリップ走行。これも影を目印にブレーキングし、歩道に乗り上げながら曲がろう。

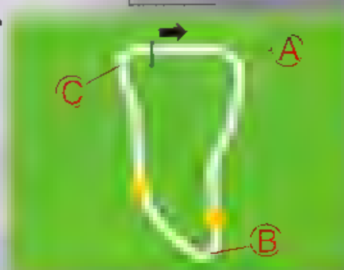
COURSE DATA	
Jinnan Loop	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←夜で暗いため目印がつけにくい。Cコーナーはこの歩道を参考。



→ゆるいカーブが続くシケインは、最短コースとなる中央を走りぬけよう。



ちょっとタメに[illegible]：[illegible]な走りのドリフト走行と[illegible]で[illegible]なグリップ走行。[illegible]の少ないグリップ走行のほうが[illegible]く走れそうですが、[illegible]そうであるとは言いきれません。確かにドリフトは[illegible]を招きます。しかし、[illegible]のよいクルマを使えば、その欠点を補ってくれる可能性もあるわけです。むしろ、より多くのクードスを稼ぐには、ふたつの走法をうまく組み合わせないとダメです。具体例を挙げましょう。level1の[illegible]で出てくる、hotlap-singleは、[illegible]設定でタイムを0.1秒短縮することに+10クードスされます。つまり、[illegible]タイムを1秒短縮すれば+100クードスになるわけです。一方、ドリフト1回で得られるクードスはせいぜい[illegible]。ドリフト[illegible]で[illegible]、タイムが[illegible]くなるのは目にみえています。こんなときはタイム[illegible]に[illegible]なグリップ走行がオススメです。(次ページへ)

level2 amateur season race2: London / St.James'Park

アウトインアウトで走る場所と、インベタで走る場所とに分かれているコース。アウトインアウトで走るのは、AとCの地帯。コーナリングのときは、サイドブレーキを使わなくてもオーケーだ。インベタで走るのは、BとDのスラローム地帯。ここではつねにイン側をキープして走るようにしよう。

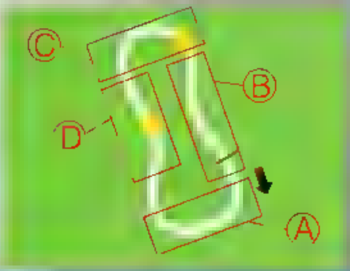
COURSE DATA	
Queen Victoria Memorial	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←ヒトルであっても、うまく走れば難易度最高の7台抜きも可能。



→雨のおかげでドリフトしやすいが、速度が遅くなりがちなので注意。



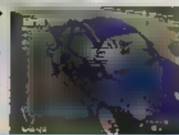
level2 amateur season race5: New York / Wall Street

最初のコーナーAでは、右手にある進入禁止を示す黄色と黒の板が真横にきたところでドリフト開始。コーナーがきついので、少し多めにハンドルを切ること。Cはインベタ、そのほかは、すべてアウトインアウトのグリップ走行で対処。進入速度の目安はBで45～50mph、Dで60～65mph、Eで50～60mph程度。

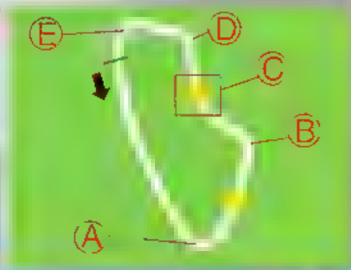
COURSE DATA	
Wall Street Tour	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←黄色と黒の板が横にきたところをみはからい、ドリフト開始!



→難易度設定を行う際は、8～10秒くらいのハンデを目安にしよう。



level2 amateur season race3: San Francisco / Fishermans Wharf

1周目のAで敵車すべてを抜きさるのがコツ。その後はすべてグリップ走行。B、C地帯にあるような、下り坂のあるコーナーは、すべてノーブレーキで走る。下り坂の終わりにあるDのコーナーは、アウト側からフェンスをこすりながら抜ける。このとき、あまりフェンスをこすりすぎないように注意。

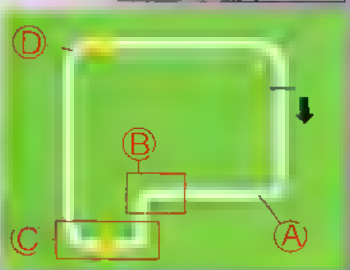
COURSE DATA	
Beach St	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←序盤のAが勝負ポイント。混戦状態なので比較的ラクに先頭になれる。



→フェンスをこするのは早々に切り上げ、スピードを維持しよう。



level3 san francisco race1: San Francisco / Fishermans Wharf

どのコーナーも基本はグリップ走行。Dはブレーキベタ踏みで30mphまで減速して曲がる。ヘアピンのEはアクセル、ブレーキ、サイドブレーキを全押しして対処する。Fは1回目のジャンプ直後にブレーキをかけ60～70mphに減速。2回目のジャンプ終了後に、即インへ切り込んでアクセルを踏む。

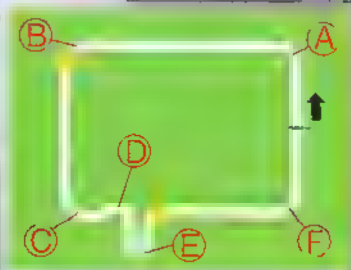
COURSE DATA	
The Switchback	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←最初のAでは進入速度を50マイル前後に調整してコーナーへ突入。



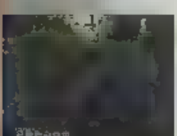
→B、Cではコーナー上りはじめでブレーキ、60マイルまで減速しよう。



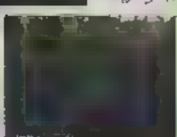
level2 amateur season race4: New York / Central Park

Aでは40～50mph、Bでは50～60mphでグリップ走行。3つ目のCのみ、ほんの少しブレーキをかけてドリフトで対応する。Dからは車線が少なくなるので早めにブレーキングして、アウトインアウトでグリップ走行。スタートまでの長い右コーナーが続く最後のE地帯は、インベタで走ろう。

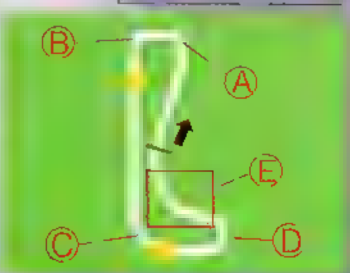
COURSE DATA	
Central Park	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←Dを曲がるときは、この位置からブレーキングするよう心がける。



→Eにある長い右コーナーはイン側をキープし続ければオーケー。



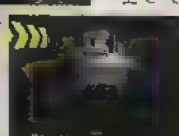
level3 san francisco race2: San Francisco / Financial District

ボクスターを使った場合、ギリギリで8周できるかどうか。難易度を設定するなら7周にしておいたほうが無難だろう。シンプルなコースだけに、A、Bともに走りかたはブレーキからのドリフトのみでオーケー。縁石に乗り上げるように走ると2輪走行になるので、コンボになりやすい。

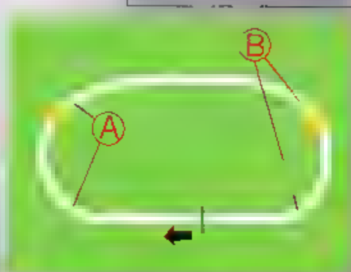
COURSE DATA	
Half Block	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +200	



←縁石を使ってコンボに活用。こんな感じで乗り上げるのだ。



→ドリフトをしすぎて減速しすぎないように注意。周回ノルマ第一だ。



でも、この[illegible]でずーっとグリップ走行をやり続けても[illegible]上は[illegible]できません。どうしてか？ この[illegible]は1回でも[illegible]タイム以内で走れば、クリアー条件が満たされるのです。なので、[illegible]ドリフト走行を[illegible]使って、[illegible]クードスを[illegible]にしたほうが[illegible]なのです。まさにケースバイケース、チャレンジする[illegible]に応じて[illegible]走りかたを変え、どうすればより多くのクードスを[illegible]ことができるのか、自分なりの[illegible]を考えるのが「Project Gotham」ならではの楽しみなのです。

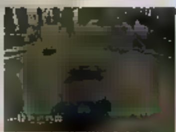
level3 san francisco — race3: San Francisco / Pacific Heights

Aはノーブレーキで曲がり、上りジャンプ2回目まで コンボをつなぐ。B、Cのコーナーに進入する際は、速度が速すぎると曲がりながらジャンプするので、減速必須。最終Dコーナーは、下り坂1回目のジャンプ後にアクセルを離し、2回目のジャンプ着地後にブレーキをかけてドリフトで曲がるようにしよう。

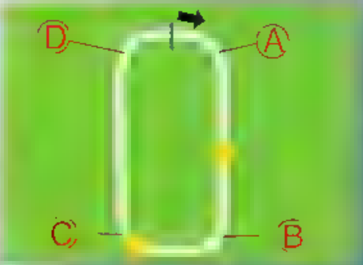
COURSE DATA	
Octavia North	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←ボクスターでは基本ノルマの4台追越しが限界。コンボ狙いが吉。



→Cはアウトからインに回るように曲がり、下り坂と平行に進入。



level3 san francisco — race6: San Francisco / Fishermans Wharf

前半はごくふつうのコーナーばかりなので、これといった難所はなし。アップダウンの激しいA、B付近のコーナーは、しっかり減速しないと曲がったときに車体のバランスを崩しがち。最後のヘアピンにあたるCはアクセル、ブレーキ、サイドブレーキ全押しで対処するとラク。

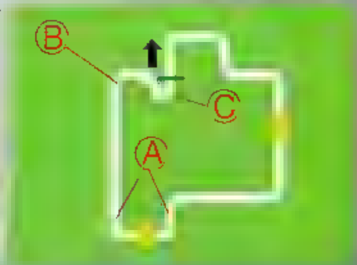
COURSE DATA	
Hyde St.	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←曲がりながらのアップダウンでは車体が滑りやすくなる。減速必須。



→2回目のジャンプまえに減速をしておかないとモロにかべにぶつかる。



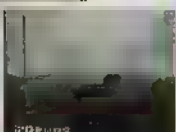
level3 san francisco — race4: San Francisco / Pacific Heights

ポイントは、下りと曲がりが混在したAとCのコーナー。ここでは、できるだけ減速し、コーナーリング時に車体がジャンプしないようにしておく。ジャンプしたり、滑ったりすると、後続車にリアを押されてスピンするからだ。もし、1周目のBまでに先頭に立てれば、そこからクードス稼ぎをしてもいい。

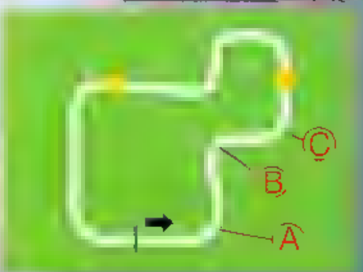
COURSE DATA	
Buchanan St	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←この時点でボクスターが使用可能になっていれば1位を狙いやすい。



→最初の混戦を抜けるためにもAでの減速はしっかりと。



race1: London / St.James'Park

さほど難しいコースではないため、難易度を高めてもいい。基本的にコーナーのほとんどは緩やかだが、Aの箇所のみ、道が狭くなっているので注意されたし。雨で路面が濡れているので、サイドブレーキを使わなくても余裕でドリフトが行え、全コーナーでクードスを稼ぐことができる。

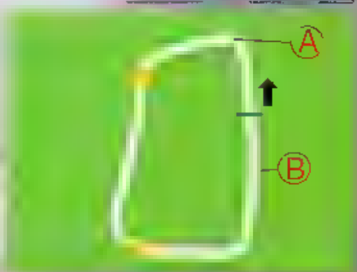
COURSE DATA	
Downing StreeT	
target	
laps	
kudos bonus +300	



←Aを曲がったあとの道は狭い。カベへ衝突でクードスを失わないように。



→Bの付近にあるオブジェを使って2輪走行をすることも可能。



level3 san francisco — race5: San Francisco / Financial District

前半はコース幅が非常に広いので、楽に曲がれる。そのためサイドブレーキを少し踏むことで、車体を大きく滑らせてクードスを稼ぐことができる。後半は前半に比べコースが狭くなるが、速度が速くてもラクに曲がれるところが多い。エンジンブレーキで速度を調節しながら、グリップ走行で曲がろう。

COURSE DATA	
FerryDock	
target	
laps	
kudos bonus +200	



←前半は広くて走りやすい。ドリフトしてもカベに当たる心配は無用。



→後半のA付近はアクセルのみで速度を調節してグリップ走行。



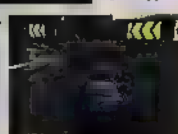
race2: London / Westminster

コースが狭い前半Aは、ブレーキ+サイドブレーキ+ドリフトで抜ける。このとき、アクセルをオン、オフすることでラインの微調整を行う。後半Bの長いコーナーは、コース中央あたりで一瞬サイドブレーキを入れ、インに向かって切り込む。その後はゆっくりハンドルを切り、長々とドリフトしよう。

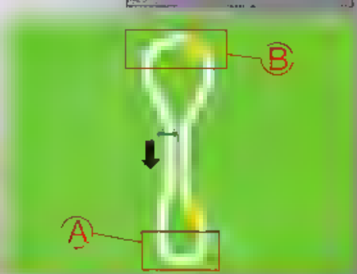
COURSE DATA	
Waterloo Station	
target	
laps	
kudos bonus +300	



←最初のコーナーはブレーキ。その後、サイドブレーキを入れドリフト。



→B地帯ではこのあたりでサイドブレーキを入れてドリフトへ移行。



ちょっと[illegible]：このゲームをプレイしていて、[illegible]「[illegible]コース[illegible]」と、[illegible]とおり。レースを行う時間によって、[illegible]、リアルなレースを[illegible]でたいへんよろしいと思うのですが、全22車種をコンプリートしようとする[illegible]にとって、この[illegible]ちとツライ（[illegible]レースゲーム[illegible]）[illegible]。テレビ[illegible]コースが見えるようになります。[illegible]

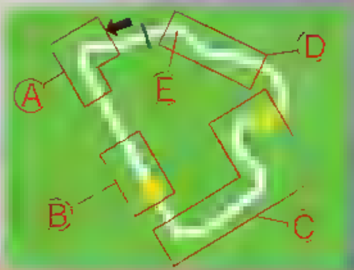
race3: London / Trafalgar

基本はパイロン→ドリフト→パイロンのコンボ狙い。連続でコンボがつなげられるのはA〜Dの4地帯。コンボが途中で切れそうになったら、歩道に乗り上げて2輪走行でコンボをつなぐという手もある。なお、Eの最終コーナーだけは、サイドブレーキ+ブレーキで思いっきり減速しながらインを突くように。

COURSE DATA	
Regent St	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +60	


←C地帯にある歩道に乗り上げて2輪走行ができるポイント。


➡上の写真からもう少し進んだ先。ここも2輪走行のポイントがある



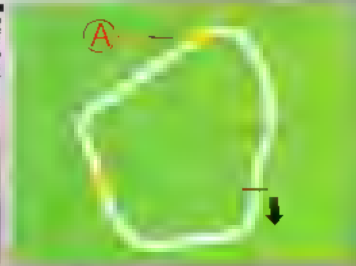
race6: London / St.James'Park

敵車はさほど速くないため、1位をとりやすい。ゴールドメダル獲得条件が、1位にプラスして300クードスなので、ドリフトをメインにしてクードスを貯めよう。ポイントは、並木道を抜けたあとにある長めの右コーナーA。縁石に乗り上げることで、ドリフトに加え2輪走行もでき、クードスを稼げる。

COURSE DATA	
Horse Guards	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +300	


←敵車の速さはそれほどシビアでない。クードス稼ぎに余力をさこう。


➡縁石に乗り上げることで2輪走行が可能。コーナーにつなげよう。



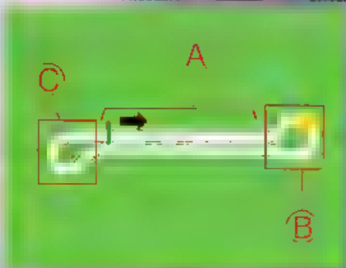
race4: London / Westminster

コース両端に位置するA、Bのコーナーは、そのままコースに合わせて走れば問題ない。コーナーBを回ったら、長いストレートAを走行。ここでは、Aの終わりにある壁にぶつかるまで、アクセルを踏みっぱなしでオーケー。こうすることで、規定で定められた速度を出せるようにする。

COURSE DATA	
Westminster Bridge	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +300	


←最高速度を出すため、壁にぶち当たるまでアクセルを踏みっぱなし。


➡進入速度を低めに[illegible]ドリフトで抜く手もある。



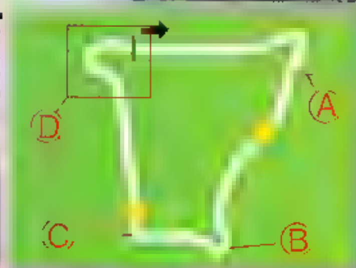
race7: London / Westminster

ネックとなる部分は、中盤のヘアピンB、Cと、最終コーナーを含めたDの連続コーナーだけ。ヘアピンはB、Cともにブレーキ減速からのグリップ走行で対処。そのときの速度は40〜50mph。Dは、始めのコーナーを60〜70mphのグリップ走行で抜け、あとはドリフトで処理する。

COURSE DATA	
Thames Challenge	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +300	


←敵車の中には、やけに速い2台がいる。こいつらは警戒しておこう。

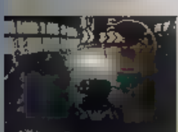

➡B、Cのポイントと最後の連続コーナー、Dでクードスを貯めよう



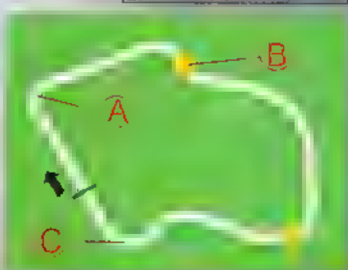
race5: London / Trafalgar

Aは、本コース中でもっとも急なコーナー。50〜60mphまで減速し、ドリフトで曲がる。続くBは、手前に植木があるためアプローチが難しい。植木の左側を通り、植木を通り過ぎたか過ぎないかの場所でドリフト開始。夜のためコースを確認しづらいCは、ほんの少しブレーキをかける程度で曲がれる。

COURSE DATA	
Charing Cross	
target	[illegible]
laps	[illegible]
kudos bonus +300	


←Bでドリフトを開始する目印となるのが、この植木になる。


➡最終コーナーは夜のためコースが見えにくく、恐怖を感じる[illegible]



募集告知：あなたのドラテクを披露してみませんか？

「Project Gotham」は、日本国内で発売されている一般的なレースゲームに比べ、かなり難しい部類に入るレースゲームだと記事担当者は思うわけです。次号以降も本誌で引き続き攻略記事は掲載しますが、編集部の力だけでは、真にスゴイ記録、大量にクードスを稼ぎだすとかを打ち出すことは望み薄であります。そこで読者の方々にご相談。「Project Gotham」には自信があるという方、あなたのすばらしいドラテクを誌面で披露してみませんか？　とくにこれといったお礼はできないのですが、採用者には粗品を進呈。応募条件は以下のとおり。たくさんのご応募お待ちしております！

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「ボクのドラテク披露します」係まで

募集要項

[illegible]

かなりタイヘン計算：F50獲得に必要な20万クードスを獲得するには、どれくらいkudos challengeをやりこまないといけないか、計算してみました。まず、レベル12まで、すべてのコースでゴールドメダルを獲ったとします。これで稼げるのは、最低で177950クードス。まだまだですね……。ならば、これに加え、arcade raceでゴールドメダルをすべて獲ったとします。[illegible] arcade raceをすべてゴールドメダルでクリアーすれば、最低でも20650クードス稼げます。つまり、両モードでゴールドメダルを獲れば、F50が入手できるわけです！[illegible]

天空 -TENKU-

Freestyle Snowboarding



スタイリッシュなトリックを使いゲレンデを自由に駆け巡れ!

広大なゲレンデをノリノリなBGMにノッて滑りながら、好きな場所でクールなトリックを決める! それがぶっ飛びスノーボーディング『天空』だ!!

タイトル	テンクウ-フリースタイル スノーボーディング		
発売	マイクロソフト	ジャンル	ぶっ飛びスノーボーディング
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	マイクロソフト	スタッフ	プロデューサー:稲山
セーブ	ゲームデータ:7ブロック		
その他	CDリッピング対応		

スーパースターモードの基礎&ハイスコアを狙うトリックのポイントを大紹介

スーパースターモードをプレイすると、どんなキャラを作成すればいいのか、どのルートを通ってトリックをすればいいのかわからない場合も多い。そこで今回は、スーパースターモードの基礎とゲレンデ別に高得点が取れるトリックポイントを指南するぞ。これを参考に自分にあったキャラクターを作りながら、ハイスコアを塗り替えていってくれ。

スキルポイント振り分けかた

キャラのセットアップ時や、ハイスコアを更新すると増えるスキルポイント。ここではスコアを稼ぐのに適した、ポイントの振りかたを解説する。

まず、序盤はスコアを稼ぎやすいルールトリックを強化するため、BALANCEをメインに上げていく。ある程度BALANCEを強化したら、つぎにSPINとJUMPを均等に上げる。SPEEDなどはギアでカバーしていこう。



➡キャラセットアップでは下の2項目に割り振る必要なし。



➡後半ではギアを装備して、足りないステータスをカバー。

ステータスを上げるギアについて

ギアは大きく分けて3種類あり、始めてすぐは、ボードだけしか能力が上がらない。しかし、ゲームを進めていくと、能力の上がるブーツやビンディングが手に入る。もちろん、デフォルト以上の高性能なボードも手に入るぞ。下の表は、今回の攻略で手に入るギアと性能を一覧にしたもの。これを参考に、自分のキャラを補えるギアを装備しよう。

今回の攻略で手に入るブーツ&ビンディング性能一覧

名前	SPIN	BALANCE	JUMP	SPEED	SWITCH
Ruler				1	
Response	-		1		
Park					1
FireBird	-	-	-	1	-
Static					
Nova				1	
RC600 1311	-	-	-	-	
Freesole540	-	-	-	1	-
Limited	-	-			
Platinum Painted				1	
A1A		1			-
V-12	-	-	-	1	-
Le Mans					-
Link	-	-	1		

今回の攻略で手に入るボード性能一覧

名前	SPIN	BALANCE	JUMP	SPEED	SWITCH
Face		1			1
Punch	1		1	1	
Twin	1			1	-
Grace	-	-	1	1	1
Innovator 45					1
Hobie Chittenden		1	1	1	-
Darkstar					1
Luna	-	1	1	-	1
148		1			
Blaze			1	1	1
Fue	1				1
Serum	-	1	1	1	
Fiend	1			-	1
Grom Boys		1	-	1	1
FS 600		1			1
FS 250	1		1	1	-
Dominant	1	1		2	1
Frontier	1	1	2	1	1
Black Board of Death	2	2	1		
Respect	2	1	1	1	1
Navigator 63	2	2			1
Mix	1	1	2	1	1
Recon	1	2	1	1	1
156	1	2	1	1	1
Radium	1	1	2	2	
Control	1	1	1	2	1
Exile	1	1	2	1	1
Flame	1	1	2	1	1
Graffiti	1	2	1	1	1
FS 750	1	1	2	1	1
FR 750	1	1	2	1	

クールなトリックを決めてハイスコアを狙え!

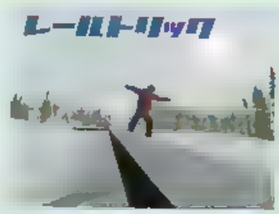
トリックは大きく分けて3種類。ジャンプ中に行う回転系のエアと、ボードをつかむグラブ。レールに乗って行うレールトリックだ。この3種類のトリックを組み合わせたり、つないだりして、より高度なトリックを行い、高得点を得よう。



↑ジャンプ中のメインとなる技でスコアも高い。



↑スコアは単体だと低いが、エアと同時にやると倍増。



↑障害物の上を滑る。場所によっては高得点が狙える。

エア&グラブ基礎　ジャンプと着地のタイミングが重要

ジャンプトリックはジャンプのタイミングと着地が重要。ジャンプ時は、あらかじめAボタンを押して準備しておき、ジャンプ台が終わるギリギリでジャンプ。着地は早めにトリックを切り上げて、ボードを立て直そう。


↑ギリギリまでジャンプを我慢できれば、より高く飛ぶことができるぞ。


↑着地は地面と平行にしたのち、ボードをまっすぐ向けるのがベスト。

レールトリック基礎　乗ったらバランスを最優先

レールトリックが始まったら無理にトリックを決めずに、バランスを保つことだけを考えよう。そのとき、レールに乗ったらBボタンは放し、バランスを崩したときに対応できるよう、ジャンプの準備をしておくといい。


↑レールに乗るときはジャンプ直後にBボタンを押しっぱなしにしておくといい。


↑バランスを取るだけでも十分なスコアが出る。転ばない程度に稼ごう。

エア&グラブ応用　複数のトリックを決めろ!

ジャンプ中に複数のトリックを決めればスコアは倍増する。高得点を取るための簡単なトリックとしては、着地時の失敗が少ないスピンに、複数のグラブを入力すればいい。これをベースにさまざまなトリックを組み合わせ、独自の高得点トリックを考えてくれ。


↑グラブの連続入力は、簡単なわりにスコアが大きく変わる。必須テクニック!


↑高いジャンプができるならフロントフリップから。

↑スピンなどの別のエアにつなぐこともできる。

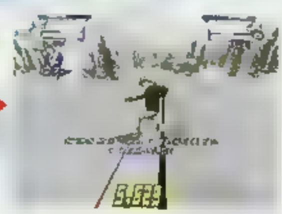
↑もちろん、そのあいだにグラブも入力しておく。

レールトリック応用　レールからレールのコンボをつなげる

短いレールに乗ると、その先にもうひとつレールがある場合が多い。そんなときはレールからレールをジャンプで渡り、再度レールトリックを決めることができる。このときジャンプ中にスピンなどトリックを組み込めば、微妙だが得点は上がっていく。これと同じように、レールの終わり際にジャンプトリックを決めれば、大幅に得点が上がることも。狙う価値はあるぞ。


↑高低差があるのがわかったら、レールからジャンプしてジャンプトリックを決めよう。

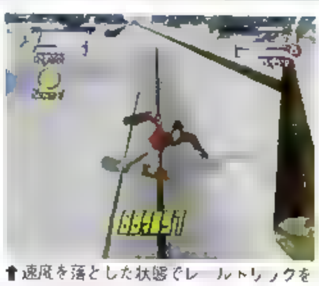

↑ジャンプした瞬間にスピンの入力を開始。


↑グラブの代わりにBボタンを押しっぱなしにしよう。

どうしても先に進めない場合は

ゲレンデのハイスコアなどが高く、つぎのゲレンデに進めない。そんなときは、スピードをつけてゲレンデを斜め上に走り、多くのトリックを決めよう。こうすることで、ふつうにゲレンデを降るよりもスコアが稼げるはずだ。


↑ある程度の上り坂なら、少しずつ上ることが可能。


↑速度を落とした状態でレールトリックをすれば大幅なスコアアップが望める。


↑ゴール手前でも意外な物でレールトリックをすることができるぞ。あきらめるな!

ゲレンデ別高得点
トリックポイント大紹介

ここからはゲレンデ別に高得点を取れる場所と、トリックのポイント、そして編集部オススメルートを紹介するぞ。これを参考に華麗なトリックを決めて、ハイスコア更新を目指せ

Brighton ブライトン1・2

ブライトン1は最初のゲレンデだけあって、比較的簡単に高得点を出せるトリックポイントが多い。ここで基本をマスターだ。ブライトン2はドロップポイントが3カ所追加され、山頂から滑ることができる。


←高得点が狙えるレールトリックのチャンスが多いぞ。

① 緑色のジャンプ台

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

マジェスティックからスタート直後の緑のジャンプ台を使えば、リフトのケーブルに乗ることができる。ジャンプ台はふたつあるが、右側からジャンプしたら右のケーブル、左側からジャンプしたら左のケーブルに乗ろう。


→ジャンプ台の角ギリギリからジャンプ。
←乗ったらバランス重視でカメラマンまで粘る。

② ハーフパイプの右側

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

ハーフパイプの右外側にある緑のラインのジャンプ台を利用すれば、角度しだいでリフトのケーブルに乗ることができる。しかし、ジャンプ台と平行に跳んではケーブルまでは届かない。そのため、乗るときはケーブル側に少し角度をつけて跳ぶようにしよう。


←カメラマンの上を通ると成功しやすい。

③ ゴール手前の倒木

レール→ジャンプ×2
目標スコア 80000

コースが開けたあと右のほうに倒木が2本ある。この倒木を利用しレールトリックからレールトリックをつないでスコアを稼ごう。倒木から倒木のジャンプはバランスを水平、もしくは右側に傾かせながらジャンプすればいい。

④ 森林内の倒木

レール→ジャンプ×3
目標スコア 80000

ホークアイからスタートし、少し進むと小さなコブが並んでいる。その左側にある森林内に倒木が並んでおり、③と同じようなレールトリックをすることができる。ここでは③より1回多くレールからレールに乗り移ることができ、成功すれば③以上のスコアを稼ぐことが可能だ。このトリックが終わって左に行くと、マジェスティックルートの②の周辺に出るぞ。


←跳び移るときは、倒木の端まで待ってからジャンプすればオーケー。


→余裕があれば、スピンなどのジャンプトリックを決めてスコアを稼ぎながら乗り移ろう。

⑤ リフト小屋

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

ブライトン2で追加されたドロップポイントから始めた場合に通る。リフト小屋には段差があり、それを利用してリフトのケーブルに乗れる。乗るときはケーブルのあいだを通ること。ちなみにホークアイからでも行くことができるが、スコア効率は悪い。


←ジャンプ後、Bボタンを押しておけば楽に乗れる。

⑥ スタート直後のジャンプ台

ジャンプ
目標スコア 40000

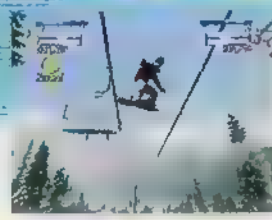
サンダーロードスタート直後にあるジャンプ台は、高低差があるため長いあいだ浮いていることができる。そのためコークスクリューなどのトリックや、連続で複数のグラブを入力することが可能。このとき、トリックに夢中になりすぎて着地に失敗しないように。


←高得点を出してメディアポイントも稼ごう。

⑦ 分岐後のリフトの下

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

クレストエキスプレスからスタートし、リフト沿いに下っていくとリフトの真下にジャンプ台がある。これを利用すればケーブルに乗れる。乗ったあとボードを横にしておくと、ところどころにある柱にぶつかるがケーブルとボードを平行にしておけば問題ない。


←ジャンプ時は少し角度をつけて跳ぶといいだろう。

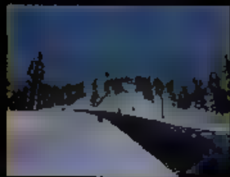


ブライトン1			
ハイスコア	15000	30000	60000
メディアポイント	10000	20000	40000
ブライトン2			
ハイスコア	60000	90000	175000
メディアポイント	30000	60000	120000

スノーサミット・1

SNOW SUMMIT

ドロップポイントによって滑る距離が大幅に変わってくる。見た目からして難易が高いミラクルマイルでも、トリックを連続でつなげばウェストリッジ以上のスコアを稼ぐことも可能。だが、難易度は非常に高い。



←ジャンプトリックよりもレールトリックメインで攻めろ!

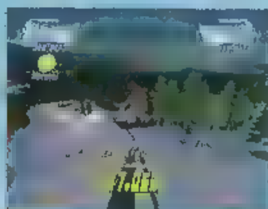
① スタート直後

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

スタート直後にあるジャンプ台からレールトリックを2回つなぎ、最後にジャンプトリックをしながら着地する。始めのジャンプ台からレールは少し右に角度をつけながら跳び、レールからレールは早めにジャンプしよう。



→先が見えないので、レールの角度が合わせづらい。



←まだレールが残っているので、もう一度ジャンプしよう。



→2回目のトリックを決めてメディアポイントゲット。



←ハイスコアとメディアポイントを1発でクリアー!

② 大きな台地

レール→ジャンプ→レール
目標スコア 100000オーバー

①の連続トリック後は、右端にある大きな台地からジャンプ。このとき①のトリック成功時は、速度が低いので右方向に跳び、レールでレールトリックを決める。もし、①が失敗したときは、速度を上げてリフトのケーブルに向かってジャンプし、ケーブルでレールトリック。その後は④のトリックへ。

③ 途切れたレール

レール→ジャンプ
目標スコア 40000

①を成功したときにのみ通るレールでのレールトリック。②で乗ったレールは途中で途切れているので早めに降り、その場所から再度レールに乗ろう。乗りかたとしては、レールのサイドからジャンプと同時にBボタン押しっぱなし。これでうまくいくぞ。



←まえのレールから速度を上げてジャンプしよう。

④ 見えないレール

レール→ジャンプ
目標スコア 70000

コース終盤の大きいジャンプ台の後ろに隠れているレール。速度が高い状態でジャンプ台に行くと大きく跳んでしまうので、ブレーキで調整しながらジャンプ台を上り、レールに乗り移ろう。レールは比較的長めで、途中にはカメラマンもいるぞ。



←減速しながら進み、ジャンプ台で跳ばないように。

⑤ ハーフパイプ

レール
目標スコア 100000オーバー

ウェストリッジからまっすぐ行ったところの、青いラインのハーフパイプの縁を使う。やりかたはBボタンを押しながらハーフパイプの縁に突っ込むだけ。最後までバランスを取ることができれば高得点が期待できる。



→画面端に青いラインが見えたら左へ。



←Bボタンを押しっぱなしでレールトリック開始!

⑥ 合流地点のジャンプ台

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

ミラクルマイルのルートと合流直前にある小さいジャンプ台を使えば、リフトのケーブルに乗り移ることが可能。この近くにあるジャンプ台でもできる。どちらもそれほど難しくないので、確実に乗りたいところだ。

⑦ コース終盤

レール→ジャンプ
目標スコア 00000

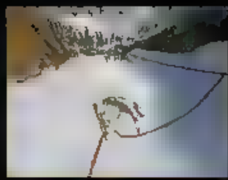
⑥が失敗したら使うレールトリック。基本的には④同様に速度を調整してジャンプする。ちなみに⑥のレールトリックを途中でやめて、⑦につなげば、よりスコアが稼げる。だが、非常に失敗しやすい。



ハイスコア	20000	40000	75000
メディアポイント	15000	30000	50000

ガニーズガルチ

長く続くふたつのハーフパイプが印象的なガニーズガルチは、ドロップポイントがひとつだけしかない。ルートは大きく分けてふたつあるが、ハーフパイプのルートが多く稼げるので、こちらをオススメする。

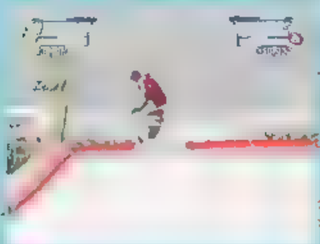


←ハーフパイプは途中に分岐があるが、どちらに行ってもかまわない。

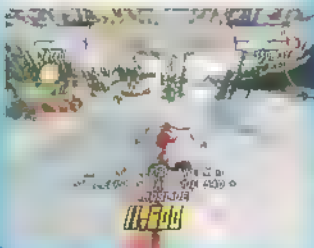
① 赤いジャンプ台

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 60000

スタート後、目の前にある赤いジャンプ台を少し左向きにジャンプする。このジャンプはかなり高く跳べるので、さまざまなトリックを決めることができる。ただし、着地に失敗しやすいフレップ系は控えよう。そのあとハーフパイプの縁に着地し、レールトリックをすれば大幅に得点がアップする。



↑先が見えないため、ジャンプの角度調整がかなり難しい。

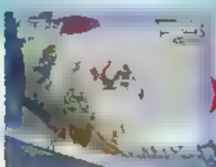


↑レールトリックに入ったら、すぐさまジャンプの準備をしよう。

② ハーフパイプ

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

ハーフパイプに入ったら、速度を上げて上を入力しながらジャンプ。そうするとジャンプと同時にフリップフロントを開始。1回転してボードが地面に向くようにしてBボタンを押しながら着地すれば、レールトリックになる。







↑フリップフロントを使うのは、低めの速度でトリックを開始しても、ハーフパイプにぶつかりにくいから。あとは着地するとき、ボードと地面が平行になるよう調整する。

③ クォーターパイプ

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

スタート後、①のジャンプ台に乗らずに右に行くとクォーターパイプがある。そこで②のテクニックを使ってレールトリックをしよう。トリックを続けているとバンクからレールに移る部分があるが、ジャンプする必要はなく、トリックを止めてBボタンを押しているだけでわたることができる。



↑安全にいくならバンク中はバランスを保つことを考えよう。



↑レールに移ってからトリック開始。途中にはメディアポイントもあるぞ。

④ レール地帯

レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

③が終わったあとすぐに大量のレールがある場所にくる。ここでは得点を稼ぎにくい短いレールには乗らずに、もっとも遠くにある長いレールにだけ乗るようにしよう。その際は、できるだけ減速してまわりの障害物にぶつからないようにし、確実に乗ること。



←カメラアングルが悪いのでトリックを決めよう。

⑤ レールからハーフパイプ

レール→ジャンプ
目標スコア 60000

壁沿いには、Bボタンを押しているだけで乗ることができるレールがふたつある。雪に隠れて見にくいが、Bボタンを押しながら減速して捜そう。乗ったらハーフパイプルートへ向う。そのときレールからジャンプし、ハーフパイプの縁でレールトリックがメイクできればハイスコア間違いなしだ。



→…Bの…レールに乗る。



←キリギリからジャンプして縁でレールトリック。



ストラットン・1

ストラットン1のふたつのドロップポイントは、山の中腹から滑ることになる。USエキスプレスはレールトリック向き、ローワースタンダードはジャンプトリック向きのルートになっている。



←トリックコンボができる場所は多いものの、難易度は高め。

①スタート直後

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

USエキスプレススタート直後のジャンプ台からレールトリックを2回つなげる。ジャンプ台からレールの位置が見えなかったり、レールからレールのつなぎが微妙だったりと、難易度はかなり高いが、うまくいくとハイスコアの200000点をこのトリックだけで塗り替えることが可能だぞ。



➡始めのジャンプは木の枝をかすめるように跳ぶ。

←レールトリックを開始後、素早く左に傾ける。

➡傾けた状態でジャンプし、再度レールトリックへ。

←最後のスピンで点数が大幅に変わってくるぞ。

②中盤の連続レール

レール→レール
目標スコア 40000

①が終わったあとの分岐は右へ行き、レールやレールが複数並んでいる場所で、レールトリックからレールトリックのコンボを狙おう。魔の合流地点までにチャンスは3～4回あるので、最低2回は安定して乗れるラインを走るようにしたい。



←減速しながらのレールトリックが基本となる。

③始めの分岐

ジャンプ→レール×3
目標スコア 100000オーバー

ローワースタンダードからのスタート後、始めの分岐を左に行くとある3連続レール。しかし、このレールは少しずれているため、ふつうにジャンプしても跳び移れない。だが、ちょっとしたテクニックを使えば跳び移ることも可能だ。やりかたはレールのずれている方向に、体を傾けながらジャンプ。これでジャンプの跳ぶ向きが変わり、レールに跳び移ることができる。

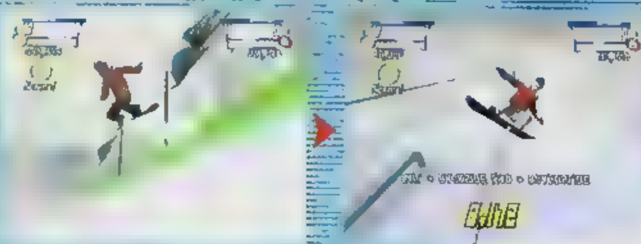


⬆ふたつ目のレールに移るときは左に傾きながらジャンプ、3つ目のレールに移るときは右に傾け、ギリギリからジャンプすると乗り移ることができる。

④緑のクォーターパイプ

ジャンプ→レール→ジャンプ
目標スコア 100000オーバー

ローワースタンダードからスタート後、分岐を右に行くとある緑のラインのバンクを使って、リフトのケーブルに乗ることが可能。ポイントはバンクに浅い角度で進入し、ジャンプと同時にケーブルがある左を入力。そうすると、スピンしながらケーブルの上を通るので、そこからレールトリック開始。



⬆バンクのラインに重なったときにジャンプする。ジャンプ中はグラブ厳禁。

⬆ケーブルに乗ったら、落ちないように素早くバランスを保とう。

⑤高い位置のレール

レール
目標スコア 0000

④が終わったあとに出現する高い位置にある長いレール。これはふつうのジャンプでは届きにくいが、レールの手前にあるコブからジャンプすれば楽に乗ることができる。ここでスコアを稼げれば、残るは合流地点のメディアポイントを攻略するだけ。



←クールに決まればメディアポイントもクリア。



ハイスコア	60000	90000	200000
メディアポイント	30000	60000	120000

詳細マップでヨソモノネズミ捜しをお手伝い！

ねずみくす

Have a mice day!



ステージ1に出現するヨソモノネズミの位置を完全攻略。ヨソモノ捜しに難航している人は、掲載マップを参考に再トライでチュ！

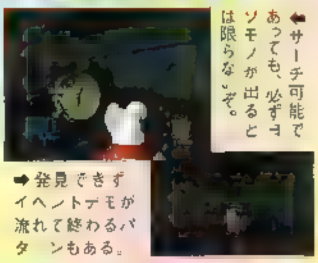
タイトル	ねずみくす		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ドタバタアなねずみアドベンチャー
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	メディアビジョン	工作料	―
対応	セーブデータ：最大29ブロック		
その他	―		

ヨソモノ捜しに出かけるまえにサーチとバトルの基本をおさらい

ステージ1の攻略マップを見るまえに、ゲーム進行の基本となる"サーチ"と"バトル"について解説。ヨソモノネズミ（以下ヨソモノ）をうまく見つけるコツやバトルで高ランクを獲得するノウハウを覚えておこう！

物を見たらとりあえずサーチ

ヨソモノは"画面上で見えているもの"と"画面上の物体をサーチしないと出てこないもの"の2種類に分けられる。見つけにくいのは後者。そのため、画面上に何らかの物体、もしくは家の下にある床下へと続く穴などが出てきたら、必ずサーチするクセをつけよう。コマメなチェックがゲームクリアへの近道なのだ。

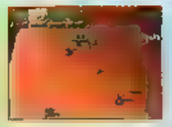


⬅サーチ可能であっても、必ずヨソモノが出るとは限らないぞ。

➡発見できずイベントデモが流れて終わるパターンもある。

バトルで高ランクを獲得するには？

バトルで高ランクを得る条件は、"ザコ（ボス以外のヨソモノ）を倒しまくる"、または"キャンディをたくさん取る"こと。ザコを倒すと新しいザコが出現するので、攻撃はザコに集中（倒した数を稼ぐ）。ザコが落としたキャンディはアポロが回収し、回復アイテムを仲間に取らせるのが理想パターンだ。



⬅仲間には、ザコ狙い＆回復アイテム収集を指示。ボスへの攻撃は控えめに。

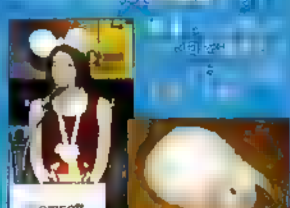
回復アイテム		得点アイテム	
	体力が1/32回復		ザコを倒すと出現（ポイント＋1）
	体力が1/16回復		ザコを倒すと出現（ポイント＋5）
	体力が1/8回復		ザコを倒すと出現（ポイント＋10）
	体力が1/4回復		中ボスを倒すと出現（ポイント＋20）
	体力が1/2回復		ステージボスを倒すと出現（ポイント＋50）
	体力がすべて回復		サーチモード時に出現（ポイント＋100）

高ランク獲得のポイントは？

●バトル中にキャンディをたくさん取る
●ボス以外の敵を倒しまくる！

「ねずみくす」コンテスト開催でチュー!!

「ねずみくす」発売にともない、誰でも参加できるコンテストを開催中
各コンテストの内容は以下のとおり（詳細はhttp://xbox.jp/でも告知中）。



●応募のきまり
応募方法はメール、もしくは郵送（ファミ通Xbox編集部まで）のいずれかで受け付けています。いずれの場合でも、以下の項目を必ずご記入ください。
1 名前
2 郵便番号、住所、電話番号
3 年齢
4 タイトル
5 作品に対してコメント
6 Eメールアドレス（ある人のみ）

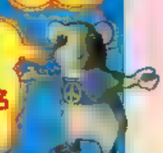
●応募先
Eメールの場合　nezmix@microsoft.com
（件名は「ねずみくす」（　　）応募係）
※画像を送信する場合は1メガバイト以内、JPEG形式で！
郵送の場合（当日必着）
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「ねずみくす」（　　）係まで

●結果発表
3月30日発売のファミ通Xbox、および「ねずみくす」公式サイト http://xbox.jp/software/nezmix/index.htmlにて入賞者を告知します。

●入賞賞品について
各募集ごとに「ねずみくす賞」、「ファミ通Xbox賞」を設けています（各1名様）。ねずみくす賞入賞者には"アポロぬいぐるみ"と"ふわふわストラップ"、ファミ通Xbox賞入賞者には"ファミ通Xbox特製アポロ服"（ゲーム中に出てきたアポロの服を人間サイズにして再現）を進呈。※このほか特別賞も用意されます。



コンテストの締切は3月15日（金）まで！



ここには応募するコンテスト名を書いてね！

ファミ通Xbox賞は アポロとおそろいの服



⬆ゲームとそっくりの完成度を目指して制作中だよ

※課題曲はhttp://xbox.jp/software/nezmix/index.htmlで聴くことができます。また、http://xbox.jp/では、課題曲の携帯電話着メロもダウンロードできます

「ねずみくす」歌詞募集 応募上の注意！

●応募作品のご返却はいたしません。●現在、レコード会社、音楽出版社と契約のない方のみご応募ください。
●応募作は応募者のオリジナルで未発表の作品に限ります。●選考結果に関するお問合せ及びクレームについてはお応えいたしかねます。●応募作品の著作権はマイクロソフト株式会社に帰属させていただきますので、あらかじめご了承ください。

ステージ1 アポロの家を徹底解剖！ヨソモノネズミの居場所丸わかり！

ここからは、アポロの家を荒らしまわるヨソモノたちの居場所をマップで解説。各マップにふられた番号は、記事中の"ヨソモノネズミ出現ポイント"の写真に対応している。位置確認の参考にしよう。

表のみかた
- アポロたちが通る道。ベッドなど物陰の下を通るときは破線で記載。
- ルートの分岐点。ほかの部屋へ行けるルートは赤い矢印で記載。
- ヨソモノネズミが所属する部隊の色。青、緑、黄、赤の4種類ある。
- その他　ピンクの斜線で描かれた部分は、バトル発生ポイントを示している。



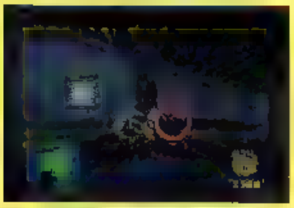
屋根裏

ヨソモノネズミ…… 4匹

屋根裏はスタート地点となる屋根裏1と、ガレージから行ける屋根裏2の2種類ある。ヨソモノたちがいるのは屋根裏2。屋根裏1にはヨソモノはいないので、さっさとキッズルームに移動しよう。

ヨソモノネズミ出現ポイント

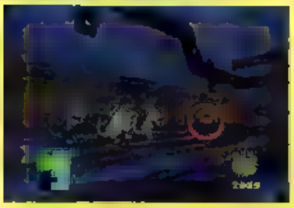
①いちばん奥の梁の上



2 パイプ下段

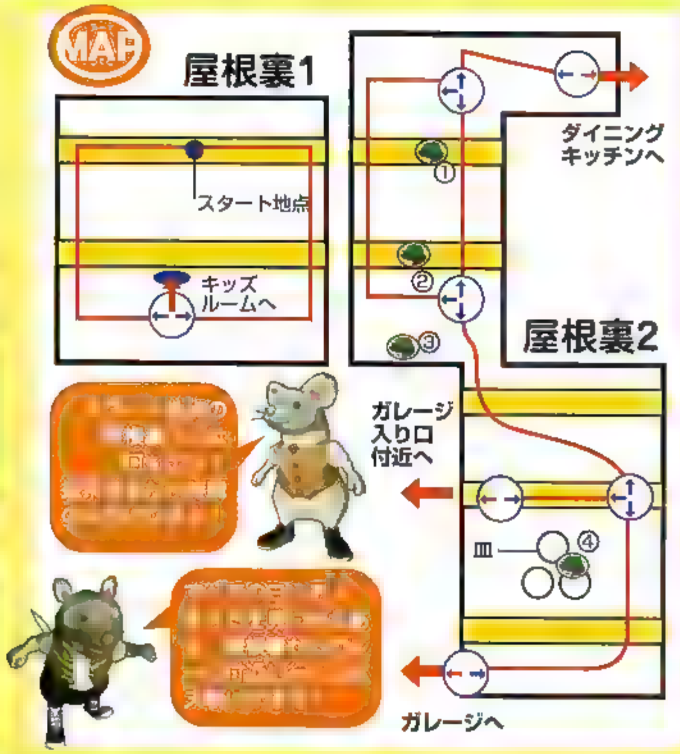


3 北側奥の部屋内手前



4 皿が3枚あるところ







キッズルーム

ヨソモノネズミ…… 6匹

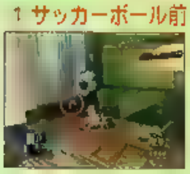
くずカゴの中にいるヨソモノは、サーチしないと発見できないので注意。バトル発生ポイントとなる机の上には、ダイニングキッチンのカベ穴からキッズルームに入らない限り、行くことはできないぞ。



←最初のステージだけにバトルの難易度は低めだ。

ヨソモノネズミ出現ポイント

1 サッカーボール前



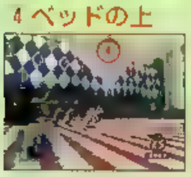
2 くずカゴ



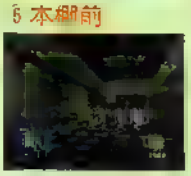
3 ベッドの下



4 ベッドの上

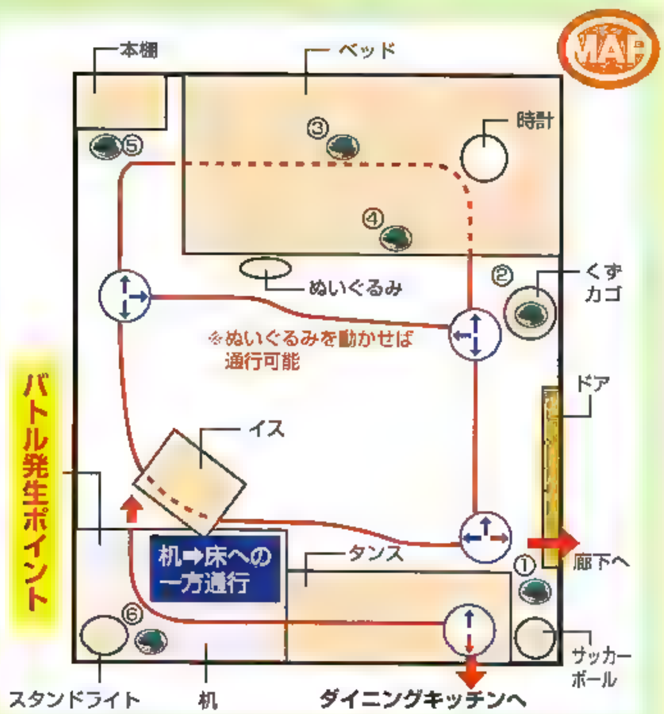


5 本棚前



6 机の下





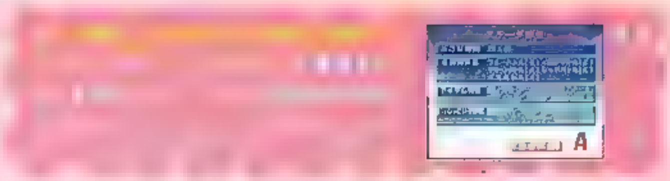
廊下

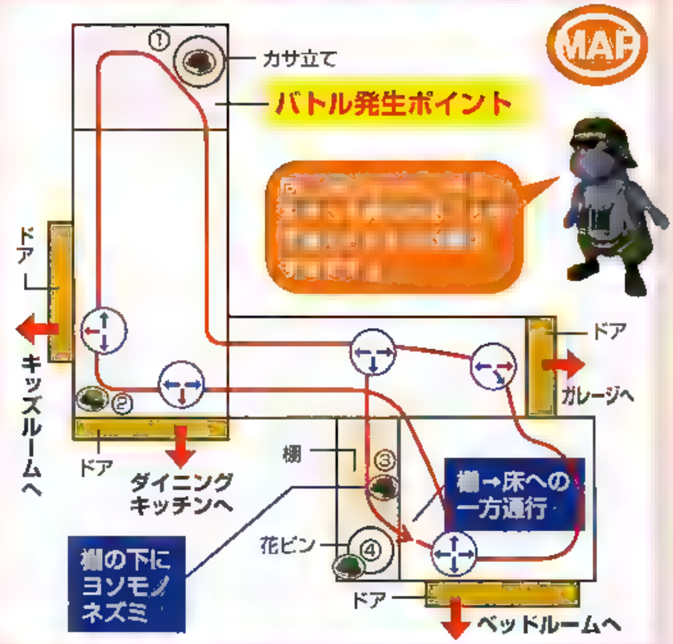
ヨソモノネズミ……2匹 1匹 1匹

カサ立てにはヨソモノが潜んでいるので、サーチするのを忘れずに。④の花ビン横にいるヨソモノをサーチするには、棚に上らなければならない。棚にはダッシュをすれば上ることができるぞ。



←駆け上がり中は、方向パッドを方向に入れ続けよう。



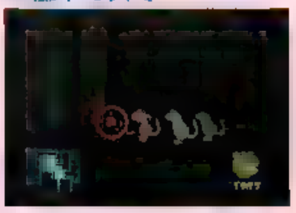


ヨソモノネズミ出現ポイント

① カサ立て



2 廊下のスミ



3 棚の下



4 棚の上にある花ビン横



ダイニングキッチン

ヨソモノネズミ……7匹

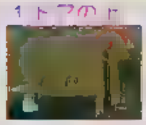
この部屋にいるヨソモノは、どれも画面上の見える場所にいるので発見しやすい。ポイントはドア横にある棚の上。この上にあるお菓子をどかしてキッズルームへの抜け道を確保しよう。



➡カーテンレールの上も移動できるが、イベントはない。

ヨソモノネズミ出現ポイント

1 ドアの上

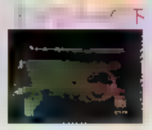


















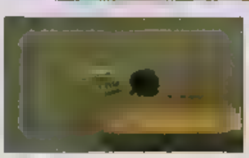
➡イスの横にあるツボには。



➡棚の上でお菓子の箱をサーチ。



←キャンディが入っているぞ。

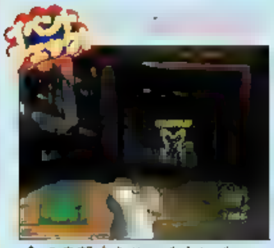


←キッズルームへのカベ穴出現。

ベッドルーム

ヨソモノネズミ……6匹

ライトに潜んでいるヨソモノに注意。発見するには、ライトが置かれているテーブルの下をサーチして、コンセントを入れなければならないぞ。



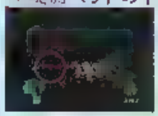
⬆この部分をサーチすればコンセントを入れられるぞ。

ヨソモノネズミ出現ポイント

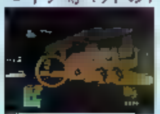
1 ドア側ベッドの上



4 奥側ベッドの下



2 ドア側ベッドの下



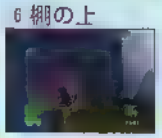
5 窓

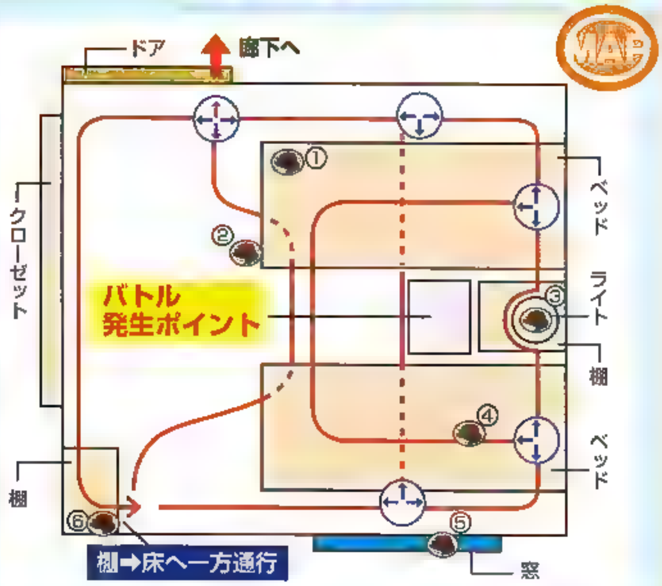


3 ライト



6 棚の上





ガレージ

ヨソモノネズミ……3匹

②のヨソモノは、薄暗くなっているダンボールのあいだに居る。見落とすことがないように。すべてのヨソモノを見つけ、バトルを消化したあとは、屋根裏2からここに来よう。ステージボスとのバトルが始まるぞ。



⬅ザコ中心に戦っていれば、Aランクが楽に取れるぞ。

ヨソモノネズミ出現ポイント

①ドア入り口付近

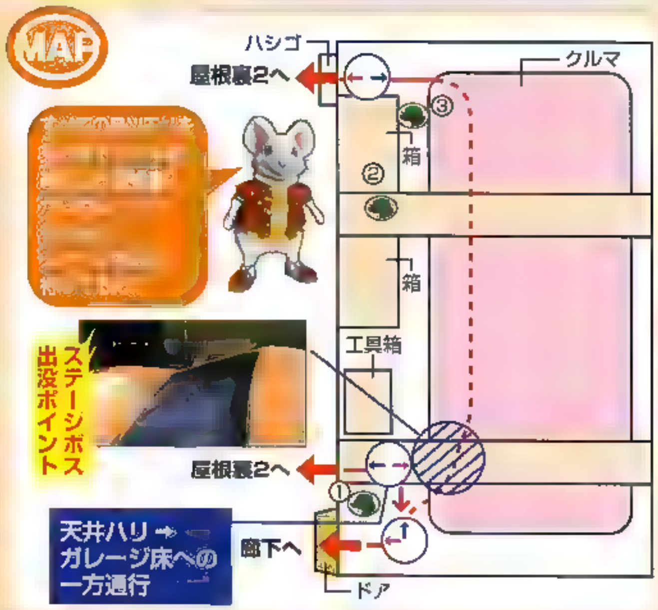


2 箱のあいだ



3 クルマのタイヤ横





いよいよ始まるチキ捜しの旅！

家中のヨソモノを捜しだし、ホッとしたのもつかの間、不安そうなボニィがやってきた。話を聞くと、弟のチキが行方不明になったとか。ボニィを仲間に加え、アポロたちはチキ捜しへと旅立った。

ステージ2 路地裏の不良ねずみラット団登場!!

チキを捜しに家を出たアポロたち。最初に訪れた路地裏で彼らを出迎えたのは、アイス率いるラット団だった。



⬆中央にいるのがリーダーのアイス。

⬇ラット団の無残な姿が……いったいナゼ？



ステージ3 広大な公園に待ち受けるものは？

つぎに訪れたのは巨大な公園。アポロたちは手分けしてチキを捜すことにしたが……。



⬅チキはどこへ行ったのか？　ボニィの不安は募る。

チキはどこの公園にいるのか？



⬆アポロはバラバラになって公園内を捜すことを提案。

➡7つのエリアに分かれた公園はとにかく広い。チキは見つかるか？



2月発売 15タイトル 全攻略!!

15 Leading Runners arrived with Xbox!

信長の野望 嵐世記



タイトル	信長の野望・嵐世記
発売元	コーエー
ジャンル	歴史シミュレーション
発売日	2002年2月22日発売予定
価格	9800円(税別)
開発	コーエー
	ゼネラルプロデューサー・シブサワ・コウ
容量	326ブロック
その他	

基本戦略と歴史イベント条件の2本立てで攻略情報をお届け!!

全国に点在する第三勢力やリアルタイムの合戦など、さまざまな新要素を加えた「信長の野望」シリーズ最新作。今回は、その新要素を使った戦略を中心に攻略していくぞ。

基本戦略

内政や戦闘の基本方針を解説！ 諸勢力の関係データを使って全国に号令！

ここでは、内政や合戦といった基本戦略を指南していく。とくに、本作の戦略上最大のポイントになる、諸勢力との交渉は要チェック！ 諸勢力の力を借りることで、戦略に大きな影響や恩恵があるのだ。

戦略の基本は富国強兵。自国を豊かにすることで大軍を養い、敵を圧倒する兵力で攻め込むことである。まずは内政を重視し、国を豊かにすることを最優先するべし。領土を広げるのはそれからでも遅くはないぞ。



←内政と諸勢力との交渉で、戦略的優位を確立。合戦はそれからだ

内政 石高の高い国を重点開発!!

国力の基本は、収入源となる石高と商業にある。とくに石高は配下武将の俸禄にもなるので、優先して開発を行おう。ちなみに、記憶できる奉行数は大名の能力に影響される。大名の能力が低いなら、隠居するのもひとつの手段だ。



←商業、石高ともに最大値が高い国ほど、開発時の上昇率も高いのだ

●軍団長の能力と奉行数

能力値	奉行数
0~19	3
20~39	4
40~59	5
60~79	6
80~99	7
100~119	8
120~139	9
140~150	10

"治水"で最大石高を高めよう!

石高の開発が上限値に近い国に、治水を持つ武将がいれば、治水イベントが発生する。これは最大石高を増やすチャンスなので、内政に利用しよう。

●"治水"を持つおもな武将

生駒親正(織田家)	大久保長安(徳川家)
加藤清正(織田家)	酒井忠勝(徳川家)
佐々成政(織田家)	内藤清成(徳川家)
中村一氏(織田家)	成富茂安(龍造寺家)
村井貞勝(織田家)	梅津政景(浪人)
青山忠成(徳川家)	観聞久正(浪人)

合戦 荷駄隊や砦を使い、士気をまめに回復する

合戦では士気に要注意！ 兵力で勝っていても、士気が0になると自動的に退却を始めてしまうからだ。とくに攻城戦は著しく士気が低下してしまう。士気ゲージが下がり始めたら、早めに"気合"を使おう。また、長期戦になる場合は荷駄隊を連れて行き、こまめに"陣張"するのが得策。ただし、荷駄隊の戦闘力は皆無なので、周囲の敵をすべて倒してから"陣張"すること。

得意兵科を持つ武将が存在!

部隊編制の際に、所有特技に合わせ兵科を設定しよう。"槍衾"なら足軽、"突撃"なら騎馬、"三段"なら鉄砲だ。なお、右表は特定の兵科を率いると戦闘力がアップする特殊武将たちの一覧。

●得意兵科を持つ武将

兵科	武将	兵科	武将	兵科	武将
槍隊	正木時茂		小笠原長時		織田信長
	上泉信綱	騎馬隊	武田信玄		明智光秀
	斎藤道三		上杉謙信		鈴木重秀
	保科正俊		真田幸村		伊達政宗
	吉川元春		本多忠勝		稲富祐直
	立花道雪		山県昌景	大砲隊	大友宗麟
弓隊	花房正幸		相馬盛胤		徳川家康
	吉田重政	鉄砲隊	島津義弘		石田三成

交渉 諸勢力の力を借り、戦略を優位に!

諸勢力と友好を深めるには、交渉で物資を援助するのがベスト。金や兵糧に余裕があれば、どんどん援助するべし。援助額が一定に達すると諸勢力の規模が上昇し、支援の効果がアップ(支援内容は下記参照)。便利な忍者衆などには集中的に支援しよう。

●諸勢力の規模と投資金額

規模	国人衆	忍者衆	寺社勢力	水軍衆	自治都市	朝廷
1	0	0	0	0	0	0
2	3000	5000	3000	3000	5000	10000
3	6000	10000	6000	6000	10000	20000
4	9000	15000	9000	9000	15000	40000
5	12000	20000	12000	12000	20000	70000
6	15000	30000	15000	15000	30000	110000
7	20000	40000	20000	20000	40000	160000
8	25000	50000	25000	25000	50000	220000
9	30000	75000	30000	30000	75000	290000
10	40000	100000	40000	40000	100000	380000

各勢力のメリット

各諸勢力と友好が深まることで、下の恩恵を得られる。なかでも国人衆、忍者衆の影響は大きいので、積極的に友好度を高め、その協力を得よう。逆に、シナリオ上、最初から"対立"や"仇敵"になっている場合(織田家と敵対する寺社勢力など)は、その恩恵を得られにくい。その場合は、合戦で敵対する国人衆の砦や寺社勢力の寺社を破壊して、諸勢力の規模を下げるのも一手。規模を徹底的に下げ、諸勢力の力を奪うことで反抗の芽を摘み取ろう。

国人衆 開発・内政に影響大!

内政時に開発上昇率がアップ。さらにその国での合戦時に援軍として登場する。とくに戦闘時の援軍は、非常に強力。攻め込む国の国人衆とはあらかじめ仲良くしておき、合戦を有利に進めよう。

忍者衆 強力な忍者を借りよう!

忍者を派遣してもらえる。Aクラスや Sクラスの超優秀な忍者は、親密な関係の忍者衆でないと派遣してもらえない。派遣してもらったら、忍者を敵国に派遣、破壊工作や物資の奪取を行ってもらおう。

寺社勢力 戦闘力は屈指の実力

合戦時に援軍として登場する。基本的にはそれだけしかメリットはないが、寺社勢力は強力な軍隊を保持。敵に回すと非常に危険なので、必ず"友好"以上の関係を結んでおくこと。

水軍衆 貿易で資金を稼ごう

貿易を指示すると、大量の軍資金を獲得できる。規模の大きな水軍衆は貿易に成功しやすいので、大規模の水軍衆と手を組んでおこう。小規模の水軍衆は滅亡しやすいので、手を切るのもアリ。

自治都市 安く物資を購入可能

一度に売買できる物資量が上昇。また、"値切り"の成功率もアップする。中盤以降、鉄砲隊や騎馬隊の大軍を編制するのに非常に便利だ。また、友好な自治都市からは商人を派遣してもらえる。

朝廷 名声を高めるチャンス!

官位を得ることで、大名の名声が上昇。名声が増えれば、浪人の登用や外交交渉が有利になるのだ。また、調停の使者を派遣してもらうことで合戦を中断させられる。不利な戦に利用しよう。

歴史イベント

年代	イベント	関係大名家	発生条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



超リアル3Dシューティング攻略開始！

AIRFORCE DELTA II®

99年にドリームキャストで[illegible]タイトルの続編が、満を持してXboxに登場！ よりリアルさと迫力を増したミッションに全力で挑め！

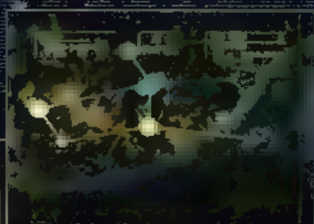
タイトル	エアフォースデルタII		
発売元	コナミ	ジャンル	3Dシューティング
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ	スタッフ	プロデューサー：[illegible]
セーブ	ゲームデータ：13ブロック		
周辺機器			

数多の難関を乗り越え、目指せ全ミッションクリアー!!

実在する世界各国の現用戦闘機を自在に操り、超リアルな3DCGと演出で、実戦さながらの迫力が味わえる『エアフォースデルタ』。最新作となるXbox版の『II』は、使用できる戦闘機の数が約80種類にまで増え、またゲーム中に登場するミッションも、よりボリューム満点の内容に進化した。随時発令されるミッションをこなしながら、敵勢力の拠点を制圧していくというのが、基本的なゲームの流れ。油断していると敵に制空権を奪還されたりするので、攻略はひと筋縄ではいかない。



←ゲーム中では、さまざまなミッションがプレイヤーを待ち受けている。オールクリアーは茨の道だ。

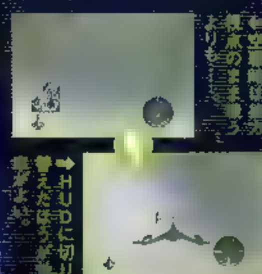


↑ゲーム開始直後は、基地の周囲は敵だらけ。まずは目的地までの周辺地域の安全を確保しよう。

作戦成功率を上げるためのポイント

ミッションはブリーフィングルームで順々に発令され、基本的にふたつ以上を同時進行で行うことはない。よって確実にひとつずつクリアーしていけばいいのだが、それにはまず目的地までの制空権の確保が最優先となる。また補給は航空基地でしか受けられないので、万全の体制で臨むには、つねにマップ上の敵の動きに注意している必要がある。敵の接近は移動時にカウントされる数字で確認できる。敵に進入されたらすぐに迎撃して、ルート上を常に制圧状態にしておくことが重要だ。

視点切り替えはこまめに



←空戦時は敵機の位置がわかりやすい視点のほうがよりもっと…

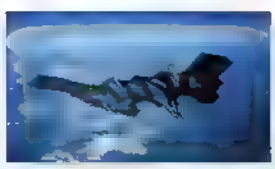
→HUDに切り替えたほうが狙いやすい…



↑与えられたミッションは、ひとつひとつ確実にこなしていこう。

新たに5機のファイターが参戦！

今回の『II』では、前作で使用できなかった戦闘機が追加されていることは、前号の記事でもお伝えしたとおり。今回は新たに判明した5機の追加機体を紹介しよう。ややマニアックな機体ばかりだが、そのぶん航空ファンにはうれしいサービスといえるのではなかろうか。



MiG-29フルクラム

ブレンデッド・ウィング・ボディが特徴的な機体。F-14やF-15なとと肩を並べる機動性を目指して設計されたが、結果として航続力に重大な問題を残すことになった。

シュペルエタンダール

1970年代にフランスで開発された艦載攻撃機。前身となるエタンダールをもとに、エンジン出力の強化に重点を置いて再設計された機体である。



XA/B-25Fケイリー

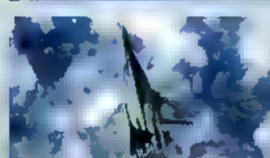
コストを極限まで抑えた中型攻撃爆撃機を目標に開発された機体。開発予算を厳しく制限された機体の中には、開発者の執念ともいえる技術の結晶が詰め込まれている。





Su-30MKIジュラーヴリク

名機Su-27をベースに、新たな多用途戦闘機を目指して開発された機体。推力変更機能を独自に組み込んだ2基のエンジンは、他の機体を圧倒する機動性を発揮する。



JAS39グリペン

スウェーデンにおける、第4世代の戦術戦闘機。オプションの変更により戦闘・攻撃・偵察と高い汎用性を発揮する。スウェーデン機ではおなじみの、短距離離着陸性も健在。

まずは自分の腕試し！　序盤のミッション5までを簡潔攻略

ここからは、ゲームの最初に出現する5つのミッションについて、簡潔に攻略していこう。これらのミッションは言わば入門編で、ゲーム全体のコツを掴むために用意されているようなもの。ミッションに応じた機体の選択や移動経路の選択など、あとあと重要になる要素を、ここでまとめてマスターしておきたい。



↑高いスコアをマークしてクリアーすれば、それだけ見返りも大きくなる。

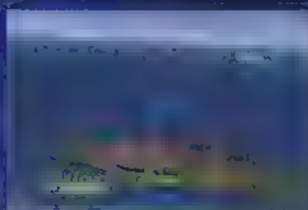
MISSION① ディフェンスライン

海岸に迫る敵の揚陸部隊をせん滅するのが目的。まずは敵の揚陸艇と地上の砲台を優先的に叩き、最後に敵の爆撃機を撃墜して完了。また、空中の敵を機銃で破壊すると、クリアー後のボーナスが非常に高くなるぞ。


↑優先して撃破するのは艦船と爆撃機。護衛の航空機は後回しでよい。

MISSION② カスタリア沖海戦

このミッションは敵艦隊撃滅がメイン。戦艦には前後の主砲と艦橋の3カ所にロックオンできるが、一撃で撃沈するには艦橋だけを狙えばよい。サイトをすばやく切り替えて、連続撃破を目指そう。


↑艦橋だけを機銃で狙えば、戦艦を破壊できる。タイム短縮に役立つぞ。

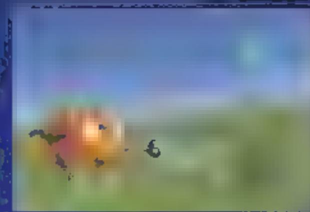
MISSION③ 死の谷を越えて

序盤最大の難関。敵の自然要塞を攻撃するのだが、行く手には多数の戦闘機や砲台が待っている。実際のターゲットは3つの橋梁と最深部の砲台群だけなので、安全策を取るならほかの敵はすべて無視すること。


↑最後の目標である、要塞の砲台群。欲張らずに1基ずつ確実に破壊していこう。

MISSION④ ゼノー防衛戦

このミッションでは敵が2カ所に分散しているので、やや手間がかかる。最初に工場地帯の戦車群を破壊してからUターンし、降下した部隊と輸送機を撃破すればよい。なお、すべての敵は機銃で撃破可能だ。


↑敵は地上部隊のみ。ミサイルはなるべく温存して、機銃ですべてカタをつけよう。

MISSION⑤ 偵察機を撃て

都市上空を高速で移動する5機の偵察機を撃墜するミッション。ターゲットの動きは速いうえに分散しているので、機動力の高い機体を選択して出撃するようにしよう。オススメはF-14。


↑足の遅いA-10などを選んでしまうと、ほぼ確実にオーバータイムになってしまう。

好成績をあげて新型機を購入

各ミッションで高いスコアを得るためにはまず、敵の倒しかた（空中のみ）、敵の破壊率が重要になる。ミッションはそれぞれオーバータイムがあるため、レーダーで的確にターゲットの位置を把握して攻撃することが大切。

また、空中の敵を破壊する際にミサイルではなく機銃を用いると、支給されるクレジットが倍になることも覚えておこう。ミッション5までに移動可能な航空基地はアガグレースとベローナだが、スコア稼ぎを意識してプレイすれば、ミッション4クリアー時にはF-14を買ってもお釣りがくるくらいのクレジットが貯まっているはずだ。高性能機は確かに高くつくが、それだけの働きは十分にしてくれるぞ。


↑新型機の購入は好みで選ぶのもいいが、やはり実用本位で。

アガグレース基地で購入できる機体	
①F-5E タイガーⅡ	①MIG-21bis フィッシュベッド
②F-4E ファントムⅡ	②A-10 サンダーボルト
③クフィールC7	

ベローナ基地で購入できる機体	
③トーネードF3	③Su-24M フェンサーD
④F-14D トムキャット	④ミラージュF1
⑤F-15C イーグル	⑤FC-1 ファイターチャイナ

※カコミ内の数字はミッション数に対応。クリアーするとこの機体が支給される。

隠しミッション&隠し基地の出現条件

隠しミッションその1

アガグレース基地の北東にある戦闘ポイントをクリアーすると、ブリーフィングに隠しミッション"最前線へ"が出現する。

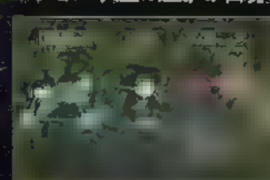

➡マップではわかりにくいが、この位置。

隠しミッションその2

ベローナ基地の東にある戦闘ポイントにいる敵を、ノーダメージで撃破すると、隠しミッション"ガラスの天秤"が出現する。

隠しミッションその3

ミッション4クリアー時に撃墜数が10以上になっていると、ベローナ基地内のブリーフィングに、隠しミッション"大空の追跡"が出現する。


↑この敵は、つねにマップ上を移動している。

隠し基地その1

ベローナ基地北西の戦闘ポイントにいる敵を機銃のみで倒すと、通常は現れない、ソーベル基地への移動ルートがマップ上に出現する。


↑ここをクリアすると出現する。


➡機動力の大きい機体なら追いつけるぞ。

異形のモノがうごめく街で生き残るために…



SILENT HILL 2 最期の詩

深い霧の立ちこめる、忘れられた街サイレントヒル。
そこで主人公が体験する恐怖と戦慄の出来事とは?
このナゾを解くのは君自身だ!

タイトル	サイレントヒル2 最期の詩		
発売元	コナミ	ジャンル	ホラーアドベンチャー
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	コナミコンピュータエンタテインメント東京	制作者	プロデューサー
セーブ	ゲームデータ 13ブロック		

アクション、謎解き、未知の恐怖 死の街から脱出するためのサバイバルガイド



レベルによってゲームの難易度は大きく変わる





クセのあるアクションをマスターしよう



不必要な戦闘はなるべく避けよう



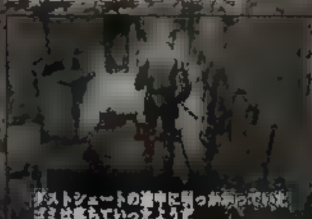




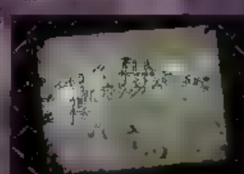


怪しいと思った場所でアイテムを使え





ダストシュートの途中に引っかかっていた ゴミは落ちていったようだ



ゲーム序盤からエンディング直前までの超簡潔攻略フローチャート!

ここではゲーム全体の進行チャートを可能な限り簡潔に抜き出して掲載してみた。スタート直後から……に入るまで……イベント……のため、その直後のアパート前からスタートするようになっているので注意して……。なおゲーム中で道に迷ったら、まずは必ずマップを見ること。……行った場所やつぎの目的地には自動的にマークがつくので、注意して見ればまず途中で迷うことはないはずだ。

ファーストプレイはじっくり、2回目以降はスピーディーに

最初のプレイではじっくり……そのストーリーを堪能し、2回目以降のプレイでは、見落としたアイテムやイベント……を楽しむのが……このゲームの常道。このゲームは……その法則も有効だが、ある条件を満たすことで……違う結末を迎える場合がある。進行チャート自体は全く同じなので、2回目以降はそういう隠れ部分を探してみるのもいいだろう。



↑セカンドプレイ以降では……も仕掛けてみよう。



時計は9時11分14秒を指したまま止まっている

↑……の内容……ちら……さっさとクリア……

<東側アパート>
- 2階 205号室　ライトを入手
- 2階廊下　ローラ登場イベント
- 3階 301号室　ハンドガン入手
- 2階 208号室　"202号室のカギ"を入手
- 2階 202号室　"柱時計のカギ"を入手
- 2階 208号室　柱時計の盤面を9時10分に合わせて仕掛けを解除
- 3階 307号室　レッドピラミッドシング登場イベント　"中庭のカギ"入手
- 3階……　"非常階段のカギ"入手
- 1階 107号室　"缶ジュースの……"を入手
- 中庭　……のコイン"を入手
- 1階 101号室　エディー登場イベント
- 2階 ランドリー室　北階段から2階へ移動。ダストシュートにジュースを投下
- 1階外 ゴミ置き場　"老人のコイン"を入手。非常階段のカギ……2階から……へ移動

<西側アパート>
- 2階 203号室　トイレから金庫のナンバーメモを入手
- 1階 109号室　アンジェラ登場イベント。……のコインを入手
- 1階 105号室　集めた3枚のコインを……のカギを入手
- 2階 208号室　ベランダから208号室へ……アパートのカギ入手
- 2階 非常階段　レッドピラミッドシングと……

<サウスヴェイル西地区>
- ……　ローラ……イベント
- ローズウォーターパーク　マリア登場イベント
- ガソリンスタンド　"鉄パイプ"を入手
- ボウリング場　Nathan Aveでボウリング場の場所を確認。エディーとローラの会話デモ。左の……から劇場へ
- Carroll St.　ローラを……

<病院>
- 1階 ……　"……のカギ"を入手
- 2階 女子ロッカールーム　"曲がった針"、"ショットガン"を入手
- 2階 男子ロッカールーム　"診察室のカギ"を入手
- 1階 診察室　ホワイトボードの……
- 2階 ……　金庫用の暗証番号を入手
- 2階 M2病室　"ラピスのカギ"を入手
- 3階 S3病室　"屋上のカギ"を入手
- 屋上　転落イベント。……
- 3階 S14病室

……つのカギ……の毛"を入手
- 3階 シャワールーム　"髪の毛"と"曲がった……"……のカギを入手
- 1階 C2病室　ローラとの会話……

<病院 裏>
- 2階 M6病室　"地下倉庫のカギ"と……を入手
- 地下倉庫　"……の指輪"を入手
- 2階 デイルーム　……から"……"を……
- ……　……のクイズの正解……入手
- 3階 ……　……の像に"銅の指輪"……てカギを開ける
- 地下廊下　マリア死亡デモ
- 1階 ……　"玄関のカギ"……

<サウスヴェイル 裏>
- ……の東地区の民家　……トランの2件……"……"と"スパナ"を入手
- ローズウォーターパーク　少女の像の裏側を探る。……"古いカギ"を入手
- 第3層 ……　……を通って地下へ……
- 第3層 小部屋　"螺旋文字のカギ"……を入手
- 第3層 小部屋2　……文字のカギを使って地下へ……

<刑務所>
- 1階 食堂　"……"を入手
- 1階 ……　"……人形"を入手
- 1階 ……　"逃げる者の……"を入手
- 1階 シャワールーム　"誘惑する女"の……を入手
- 1階 広場　……台に3枚の……を……入手
- 1階 ……　"オイルライター"を入手
- 1階 ……　"狩猟用ライフル"を入手
- 1階 ……　……"オイルライター"……

<迷宮>
- 地下 ……　……ピラミッドシング……

<ホテル>
- ……　……"人魚姫のオルゴール"……
- 1階 レストラン　ローラと再会。……のカギ……
- ……　……"312号室のカギ"を入手
- ……　"……ナー"を入手
- 2階 クローク……　アタッシュケース……"204号室のカギ"を入手
- 2階 204号室　……従業員用エレベーター……"……のオルゴール"……
- 2階 従業員用エレベーター　1階へ移動
- 1階 ……　"白雪姫のオルゴール"……
- 1階 ……　"ビデオテープ"……
- 地下 ボイラールーム　"……のカギ"を入手
- 地下 ……　"缶切り"で……
- 地下 バー　ライトスタンド……のカギを……
- 1階 ロビー　3つのオルゴール……"……階段のカギ"を入手
- 3階 312号室　……付けのビデオ……テープを再生
- ……　メアリーに関する情報を入手
- 2階 202号室　……へ移動し……下へ
- 地下階段　アンジェラ……デモ
- 1階ロビー　マリア……デモ
- ……　"……"……
- ……　……マリアと再会
- 1階 ……　"……"を入手……ワイヤー……
- 1階 ……　アンジェラと会話……ディと戦闘
- 1階 死体置場、ロープ部屋　"……者のカギ"を入手して使用
- ……　マリアと再会

そして衝撃の……シーンへ

エンディング分岐の条件

……の……で4つの……ディングが用意され……ゲーム中にランダム……の行動を取ったかによって……分岐する……。今回の攻略では……ので……。

冬の祭典、冬季オリンピックの興奮をキミの手で!!

ハイパースポーツ 2002 WINTER®

現在ソルトレークにて熱戦がくり広げられている冬季オリンピックで、実際に行われている競技を完全再現！各競技の記録を塗り替えるのはキミだ！

タイトル	ハイパースポーツ2002ウインター
発売元	コナミ
ジャンル	スポーツ
発売日	2002年2月22日
価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント大阪
制作者	プロデューサー：奥谷友希
セーブ容量	ゲームデータ：4ブロック
その他	—

トライアルモードの全10種目でメダルを獲るためのテクニックとは？

このゲームには全部で3つのゲームモードがあるが、今回は10競技すべてをひととおりプレイできる、トライアルモードについてワンポイント攻略していこう。チャンピオンシップモードのインターネットランキング（表示されたパスワードで記録を登録できる）に挑戦する際には、ここで十分に練習を積んでおくことをオススメする。以下に競技を得意とする選手とその基本攻略を示していこう。



←各選手は種目ごとに得手不得手がある。これも利用しよう。



←なにより大事なのは反復練習。修練のみが人を強くするのだ。

DOWN HILL

男子	女子
ドイツ・カナダ	トイツ・カナダ

トップスピードを維持することが重要なので、むだなジャンプやエッジなどは極力抑えて滑るようにしよう。凹凸の少ないラインをいかに的確に読めるかが、勝負の分かれ目だ。また、旗門を抜けるときには、接触イコール減速となるので注意。

SLALOM

男子	女子
ドイツ・カナダ	ドイツ・イギリス

ダウンヒルと異なり旗が連続で並んでいるため、トップスピードを維持することが難しい。曲がるときの注意点だが、目で見てから曲がるのではなく、あらかじめ進行ルートをイメージしておくと、スムーズに曲がることができるぞ。

K90=INDIVIDUAL

男子	女子
アメリカ・カナダ・日本	なし

最初に風向きを決定するのだが、旗がゆがまずに真横になった状態がベストだ。ジャンプ後の滞空中は左右のバランスゲージを真ん中のバーに合わせるようにする。これは微妙な調整が必要となるので、何度も練習して感覚を掴むようにしよう。

K120=INDIVIDUAL

男子	女子
アメリカ・カナダ	なし

風向きを決定したあとに連打で助走を開始し、左トリガでタイミングよくジャンプ。滞空中はさらにボタン連打で飛距離を延ばしていく。ただし、連打から着地へ移行するまでのタイミングが意外にシビアなので、この点にだけ注意しよう。

MOGULS

男子	女子
イギリス・ドイツ	カナダ・ドイツ

モーグルでは、ターン時の技術でスコアの大半が決まる。ゲーム中では右トリガと左トリガをタイミングよく交互に入力することで、高いスコアを得られる。エアー時のエアートリックは、自分の得意なコマンドを組み合わせて使うように。また、ターンからエアーへの移り変わりが速いため、あらかじめ何個目のコブでエアーのコマンド入力を開始するか、考察しておくことも有効。

HALFPIPE

男子	女子
アメリカ・カナダ	日本・アメリカ

まずは狙ったランクのボタンで、正確にゲージを止められるようになるのが先決。むろん高得点を得るためには、難易度の高いトリックを狙っていけばよい。トリックの種類は難易度を決定したときのボタンで決まってくる。また、コマンドをすばやく入力するほどジャンプが高くなり、これに比例して得点も高くなるのだ。

SPEED SKATING

男子	女子
イギリス・ドイツ・オーストリア	ドイツ・イギリス・イタリア

スタートダッシュのつぎにネックになるのが、コーナリング時の姿勢制御だ。通常は画面右下のパワーゲージが黄色のレベルに合うよう連打しておき、コーナーに入ったら若干速度を弱める。コーナーの出口付近で再加速するのがいいパターンだ。

BOBSLEIGH

男子	女子
フランス・オーストリア	ドイツ・カナダ

助走から乗り込みまではとにかく連打。画面上のパワーゲージを見ながら選手を順に乗り込ませよう。滑走中は、壁に当たらないようにカートをうまく制御。あらかじめコースを覚えておき、つねにラインの先を読んでカートを走らせるように。

CURLING

男子	女子
なし	なし

基本は相手のストーンをはじいて自分の側を有利な状況にしておくこと。防御用のストーンを置いたときに、相手に自分のストーンを後押しされないように、状況に応じて［illegible］しよう。カーリングは頭脳の知恵比べ。［illegible］ンまないのだ。

FIGURE SKATING

男子	女子
日本・アメリカ	日本・アメリカ

ゲームシステム自体はいわゆる"音ゲー"といっしょ。このシステムに慣れている人には問題ない競技だろう。コマンドでの入力は選手によって多少の違いがあるものの、基本はすべて同じ。高得点を狙うならレベルの高い曲をセレクトしよう。

Xboxでさらに進化した、リアルスノボアクション！

winter X Games snowboarding™ 2002

ウインタースポーツの花形は、いまや文句なしにスノーボード。そのスノーボードをフィーチャーしたアメリカの人気番組をゲーム化したのがコレ。豪快で派手なアクションを決めろ！

タイトル	ESPN ウインター Xゲームス スノーボーディング2002		
発売元	コナミ	ジャンル	スノーボード
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	コナミ	制作者	—
メモリ	ゲームデータ：4ブロック		
その他	—		

スノーボードモードで極める カリスマライダーへの道のり

このゲームには、プレイヤー自身がオリジナルのエディットボーダーを作り、人気スポーツチャンネル"X Games"への出場を目指す、スノーボーダーモードというゲームモードが用意されている。今回はこのモードで好成績を着実に残すためのコツを解説していこう。

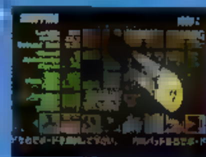


⬆トリックを確実に決めることでも、プレイヤーの評価は確実に上がっていく。



⬆ボードをはじめとしたギア選びも、プレイヤーの能力値を決めるうえでは重要だ。

買い物による能力値の変化



購入するギア	上昇するパラメータ
ボード	Landing Ollie SwitchSpeed Accelerare Luree Spin Ripe Rail
バインディング	Spin Pipe Rail Ollie Switch
ブーツ	Speed Accelerate Curve Landing
ウェア	Stamira Physical Recovery
パンツ	Stamira Physical Recovery

コンペティションに登録してランクを上げてゆく

オリジナルキャラクターを作ったあとにまずやるべきことは、コンペティションへの参加登録だ。滞在しているタウンのボードショップに立ち寄り、各地で開催される大会の日時を確認。自分の現在の評価ランクに対応した内容であれば、自由に参加することができる。これらのコンペティションの中には、たまに"SPECIAL"と書かれたものが出現する場合がある。このマークがある試合は、通常よりも高額の賞金が設定されていたり、賞品としてゲームオリジナルのギアが手に入ることもあるオイシイ内容になっている。見つけたら必ず参加するようにしよう。

もうひとつ、"GET PASS"と表記されている大会がある。これに優勝すると、ほかのタウンへ行くためのパスがもらえ、行動範囲が広くなるぞ。

各コンペティションでよい成績を残していくと、プレイヤーの各パラメーターはもちろん、周囲への知名度や名声などもアップしてゆく。ある程度賞金額が貯まったらつぎのタウンへ移動し、より高いランクに参加しよう。



←ゲームの序盤は基礎体力を上げよう。大会出場はそのあとだ。

コンペティションに賞金と評価をアップ

コンペティションである程度の成績を残すようになると、業者からイメージビデオ出演の依頼（フィルミング）が届くようになったり、さらには専属のスポンサーがつくようにもなる。フィルミングが受けられるようになると、プレイヤーの"カリスマ度"が大幅にアップ。"X Games"を目指すには、このカリスマ度が大きなウエートを占めるようになるぞ。



←最初は当然フィルミングの依頼は皆無。ウデを磨くしかない。

知って得する 裏技コマンド

ここでは、覚えておくとゲームがより楽しくなること請合いの裏技コマンドを紹介しよう。通常では選べないライダーが使用できたり、見た目が笑えるものなど、いろいろあるので試してみよう。

全競技の選択が可能

XgamesモードのStage Select、Nomination/Fina 選択画面で、右スティックボタン+左スティックボタン+右を1.5秒押し続ける。

全地形を突っ走れ！

XgamesモードのBoard Selectで、方向パッド上+黒ボタン+左スティックボタン+右スティックボタンを1.5秒押しつづける。

別コスチューム選択可能

XgamesモードのRider Selectで、左トリガ+黒ボタン+右トリガ+右スティックボタンを1.5秒押しつづける。

顔が青になる

青い顔のエディットライダーを作成する。SnowboarderモードのPLAYEREDIT→FACE→FACE COLORで、右+黒ボタン。

転倒によるダメージ量の差異



ショット、式神、ボンバー、三位一体のバランスが絶妙！アーケードで人気のシューティングが、Xboxでとことんやりこめる！



キャラクターごとにショット、式神、ボンバーの性能が異なるのが「式神の城」のおもしろさ。バランスのとれた"結城小夜"を使い、具体的な攻略を紹介しよう。

タイトル	式神の城		
発売	メディアクエスト	[illegible]	3D縦スクロールシューティング
発売日	2002年3月14日発売予定	価格	5800円（税別）
開発	アルファ・システム	備考	―
[illegible]	210ブロック		
[illegible]	ファイティングスティック対応		

四羽女体神社の巫女、結城小夜を使ってSTAGE4までを徹底攻略

アーケード発のシューティングである『式神の城』は、ち密なゲーム内容とシビアな難度が特徴だ。そこで、ゲームシステムをきちんと理解し、正しい攻略をしていくことが求められる。しかし、このゲームはキャラクターの個性が強く、それぞれ独自の攻略法が存在する。そのため、今回はキャラクターの中から比較的使いやすい結城小夜を選び、具体的な攻略を進めることにする。

結城小夜を選んだ理由は、ショットとボンバーの使いやすさにある。とくにショットは強力で、最後まで役立つことになるだろう。誘導する式神が使える玖珂光太郎も魅力的だが、ショットとボンバーが非力なので今回は割愛させていただいた。

このゲームの各ステージは3つに区分されている。それぞれにボスが存在するので、ボス戦が重要なポイントになってくる。これらのボスは体力ゲージの変化により2～3の攻撃段階を持っている。それぞれの段階に複数の攻撃パターンが存在するため、攻撃はじつに多彩だ。だが危険な攻撃はさほど多くない。そこで、ポイントになるボスの攻撃をピックアップして攻略をしていくことにしよう。



↑広がるショットが使いやすい小夜。ボスを時間をかけずに倒せるところも魅力



↑光太郎の自動追尾する式神も捨てがたい。小夜とともにお薦めできるキャラクターだ



ショットは広角で威力も十分

小夜のショットはお札を前方に投げつけるというもので、遠くへいくほど広がっていく性質がある。離れて撃てば広範囲をカバーしてくれるので、非常に使いやすい。威力も十分で、かすりながら撃つ"テンションショット"は圧倒的な破壊力を誇る。



↑全キャラクター中、小夜のショットは最高の使いやすさを誇る。とくにテンションショットは標準のステージで活躍する。

式神で真横と背後をカバー

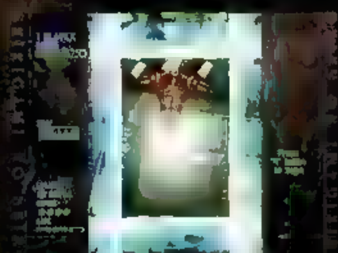
小夜の式神、"怪鳥ヤタ"は弾消し能力を持ち、プレイヤーのまわりを回るように動いている。ショットでカバーできない、背後の敵を倒すのに有効なのでうまく活用していこう。弾消し能力も重宝するが、消せない弾もあるので過信しないように注意。



←敵が背後に回っても、式神をうまく使えば倒すことができる。接近しなければいけないので怖いが、活用できる場面はかなり多い。

絶大なボンバーの破壊力

小夜のボンバーは画面全体を攻撃範囲とするので使いやすく、その破壊力も相当なもの。ザコを一掃できるだけでなく、複数の当たり判定を持つ巨大ボスに対して絶大な威力を発揮する。ボスによっては、ボンバー1発だけで瞬時に倒すことができるのだ。



←ステージ3-1ボス、呪殺機はボンバー1発で倒せる。倒した瞬間にボスに重なっていれば、すべてのアイテムが取れて一石二鳥。

STAGE 1-1

BOSS【醜蝶】

このステージは、ぬいぐるみの熊や人形がザコ敵として登場する。最初は最弱の状態なので、式神で敵を倒してコインを回収し、パワーアップしていこう。スタート直後に登場する人形の首は、弾を撃ってこないので式神で倒すにはちょうどいい。その後、人形とクマのぬいぐるみが出現するが、ここは離れてショットで倒していくのが無難。人形の出す紫の弾は式神で消すことができないからだ。ボスは醜蝶で、体力によって攻撃パターンが2段階に分かれる（各段階に複数の攻撃パターンが存在）。この中で注意しなければいけないのが、第2段階の左目からレーザーを出してくる攻撃。ボスが立ち止まったらレーザーを発射してくるので、早めに逃げるようにしよう。



↑出現直後に接近して式神を使えば倒せる。アイテムも8倍で回収できる。



↑足を壊すと、洞から弾をばらまいてくる。このときは離れてショットで攻撃しよう。



↑最初に出現する人形の首は、重要なアイテムの供給源。式神ですべて破壊していこう。



↑クマのぬいぐるみと人形は式神で倒すのは難しいが、練習を積めば不可能ではない。



↑第1段階では洞からレーザーを出してくる攻撃もあるが、さほど怖くない。



↑第2段階では、ボスが立ち止まるとレーザーを出してくる。とくに注意が必要だ。

STAGE 1-2

BOSS【醜肉塊】

このゲームでは、2番目の面はボスとの一騎討ちという形式になっている。ステージ1では、1-1の醜蝶を倒すとすぐに1-2ボス、醜肉塊が登場。このボスは弾をばらまいてくるので、離れて撃ち込むのがいい。一気に撃ち込もうとしてあまり近づくと危険だ。ダメージを与えると巨大化したり、攻撃判定のある呪詛の鎖をまとうので、体当たりされることもある。無理せず、離れて撃っていれば危険は大幅に減る。慣れてきたら、ボスの弾に近づいてテンションショットを撃ってみよう。



↑醜肉塊は開始直後から弾をばらまいてくる。その中には高速の弾も混じっているので、近づいて撃つのはかなり危険。



↓そのあと紫の弾と破壊可能な赤い弾を連射してくる。紫の弾にかすりながらどんどん撃ち込もう。



↑巨大化し、呪詛の鎖をまとってくる醜肉塊。鎖は弾を吸収するので、苦戦するまえに一気に決着をつけよう。

STAGE 1-3

BOSS【悪美代子】

このステージは、2種類の人形がさまざまな軌道で列をなして移動する。この人形の出す弾はすべて式神で消すことができるので、ショットを使わずに式神のみで破壊していくことができる。ただし人形は耐久力があるので、編隊に正面からぶつかりにいくと危険。編隊の軌道を予測し、側面から式神をかすらせるようにしよう。ボスは"悪美代子"で、3段階の攻撃パターンを持つ強敵だ。第1段階では、左右に移動して紫の弾をばらまいたあと、プレイヤーに向けて突進してくる。この突進に意表をつかれないようにしたい。突進する場所は、ボスが動き始めた瞬間のプレイヤーの位置となる。そこで、ボスが動いた瞬間に移動すれば、最小限の動きでかわすことができる。



↑バトル開始直後、左右に移動しながら弾をばらまいてくる。離れて撃つのが安全。



↑左右への動きが止まったと思うとプレイヤーへ2回連続で突進してくるので注意。



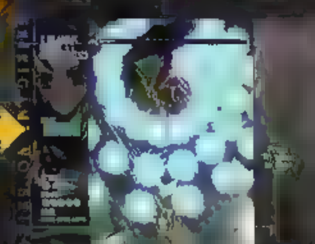
↑スタート直後は左上から、つぎは右下から編隊が出現。式神をかすらせて倒そう。



↑編隊の正面にいると危険。列のあいだにうまく入り、式神で倒していくようにする。



↑体力が減って第2段階になると、人形を召喚。ここは式神で稼ぐことができる。



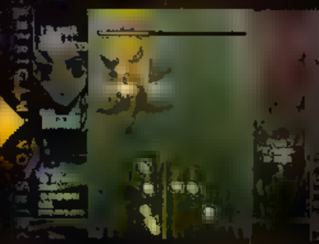
↑第3段階になると、青い巨大な弾をばらまく攻撃と突進のくり返しになる。

STAGE 2-1

BOSS【醜戦足】

このステージは兵隊の亡霊が4種類出現する。色によってそれぞれ動きと攻撃方法が違うので、しっかり覚えていくようにしよう。開始直後は、呪縛兵が画面右から、続いて左から出現。ここは通常弾しか出さないので、式神で倒していくことができる。その後は赤い針のような弾を直線的に撃つ呪赤兵、弾をばらまく呪黒兵、画面上方にとどまって針弾を撃ち続ける呪黄兵などが出現。これらは式神で消せない弾を撃ってくるので、ショットで倒していくのが無難だ。ボスの醜戦足は2段階の攻撃パターンを持つ。正面からショットで撃ち込み、あまり時間をかけずに撃破しよう。戦いが長引くとかわしにくい攻撃を仕掛けてくるので、積極的に撃ち込んだほうがいい。

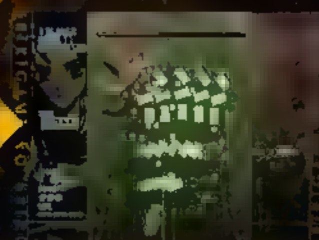

↑第1段階の最初の攻撃。通常弾をかわしながら積極的に撃ち込んでいこう。


↑装甲がはがれたときに攻撃が一瞬途切れる。このとき接近して撃ち込むことが可能。


↑最初に登場する呪縛兵の集団は、式神を回していれば弾を消せるので怖くない。

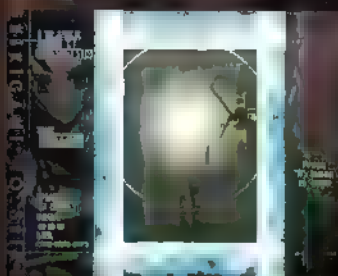

↑呪黄兵は、式神で消せない赤い針状の弾を乱射してくる。ショットで倒そう。


↑第2段階の最初の攻撃。2列に紫の弾と、破壊可能な誘導弾を出してくる。


↑戦いが長引くと紫の弾を乱射してくる。この攻撃がくるまえに倒せるはずだ。

STAGE 2-2

このステージのボス、呪念飛行体は触手のような2本のパーツを備えており、その先から紫の弾を出してくる。この触手を2本残しておくとやっかいなので、左右どちらかの触手をショットで破壊しておこう。ボスは体力が少なくなると突進してくるが、このときに触手を壊しているほうに逃げればかわしやすい。また、小夜の強力なボンバーなら1発で倒すことができるので試してみよう。


●ボンバーを早めのタイミングで使えばボスを瀕死の状態にとどめることができ、式神でとどめを刺せば高得点となる。

BOSS【呪念飛行体】


↑ボンバーを使わないで戦う場合は、基本的に離れてショットで撃っていくことになる。このとき2本の触手を残していると危険。片方でいいから、さきに破壊しておこう。

↓ある程度ダメージを与えるとボスが下へ移動。触手を壊した側にいれば安全だ。式神を使ってダメージを与えよう。



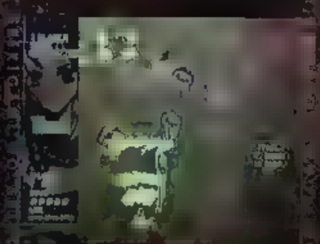
STAGE 2-3

BOSS【醜藤島】

このステージは開始直後に注意。画面の中央、やや下から突然呪縛兵がワープして出現するからだ。少し前に出ていると、プレイヤーの真下から出現して体当たりされることがある。その後、呪縛兵がプレイヤーを取り巻くように出現するが、ここは式神の出番だ。キャラクタをクルクルと回しながら敵に近づいていけば、弾を撃たれるまえに倒すことができるだろう。ボスの醜藤島は多彩な攻撃を仕掛けてくる。"怨"と書かれた弾を渦巻き状の軌道で発射してくるときは、ボスの正面、1キャラクターぶんスペースを空けたところが弾の来ない安全地帯となる。ボスが呪縛の札を3方向に飛ばしてきたときは要注意。"縛"と描かれたフィールドに入ると動きが遅くなってしまう。


↑最初は赤い針状の弾を乱射してくる。少しだけ前に出るとかわしやすいだろう。


↑"怨"弾は安全地帯を利用してかわすことを薦めたい。一気に撃ち込むことができる。


↑ステージ開始直後は最下段に位置しておこう。前に出ると体当たりされやすい。


↑式神が背後をカバーできるので、呪縛兵が取り巻くように出現しても怖くない。


↑その後ボスは呪縛兵を召喚。呪縛兵を早めに倒せば撃ち込むチャンスとなる。


↑戦いが長引くと激しい攻撃を仕掛けてくる。できるだけ早く倒したいところだ。


アデランス
aderans.co.jp

2月発売15タイトル全攻略!!

ダンジョン探索に欠かせない基礎知識をレクチャー!!

METAL DUNGEON



	メタルダンジョン		
	パンサーソフトウェア		RPG
	2002年2月28日発売予定	価格	6800円
	インターセックス		—
	ゲームデータ:2ブロック		
	—		

メタリックな自動生成ダンジョンでくり広げられる冒険の流れを、ワンポイントアドバイスとともに解説!

妖魔に支配された鋼鉄の迷宮に潜入し、魔神を討伐せよ!



パーティー編成 最大5人まででパーティー作成



キャラクタータイプは全10種類



ワンポイントアドバイス ダミーキャラで軍資金を稼げ!!

ゲーム開始直後はお金がなく、アイテム購入すら厳しい状態。しかし、以下の方法でお金の心配は一切不要に! まず、ダミーキャラを作成し、パーティーに入れる。つぎにダミーキャラの装備をすべて売却。最後に持ち主だったダミーキャラを削除する。これをくり返せば、あっという間にお金持ち!



ペースタイプ

STRIKER(ストライカー)



素早く動き、素手でモンスターを攻撃する格闘系キャラ。ナックルを装備できる。

ANALYZER(アナライザー)



情報収集・解析の専門家。ガンを装備できるので、後方からの攻撃も可能。

FENCER(フェンサー)



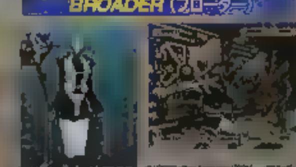
武器を使った直接攻撃が得意な戦士系キャラ。ソードとハンマーを装備できる。

CASTER(キャスター)



呪文を唱えることで攻撃や回復補助を行う魔術師系キャラ。ロッドを装備できる。

BROADER(ブローダー)



これといった長所も短所もない、汎用系のキャラ。すべての武器を装備できる。

スペシャルタイプ

GRADIATOR(グラディエイター)

SPELL FIGHTER(スペルファイター)

ARTSRANGER(アーツレンジャー)

SAGE(セージ)

SUPERBROADER(スーパーブローダー)

ダンジョン 潜るたびに形を変える100のエリア

冒険の舞台となるダンジョンは、探検するたびに内部構造が変化する自動生成タイプ。全10エリアから構成され、エリアを制覇することにつぎのエリアに侵入できるように。全10エリアを攻略したあと、全100エリアから成るエクストラダンジョンが登場。より過酷な冒険への扉が開かれるぞ。





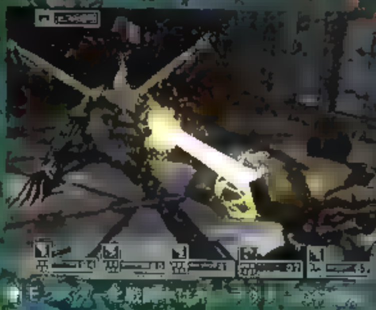


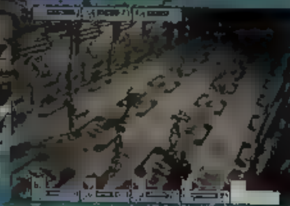
戦闘 基本はリアルタイムのオートバトル

戦闘システムは、キャラクターが自動で戦闘を行うオートバトル方式。といっても、戦闘中は各キャラに細かく指示を与えることもできる。効率的な行動はプレイヤーであるキミの判断にかかっている。



戦闘時はパーティーとモンスターが向かい合った画面に切り替わる。





ワンポイントアドバイス コママな指示でムダのない戦闘を!

パーティーの損害を最小限度におさえたいのならオートバトルに頼らず、各キャラに個別指示を与えよう。というのも、オートバトル時の攻撃方法は非常に非効率。とくに複数の敵が出現した場合、計画的に敵を集中攻撃することは、まずない。カンペキな戦闘を求める人は、面倒でも必ず個別指示を行うようにしよう。

ダンジョン内に配置された特殊施設

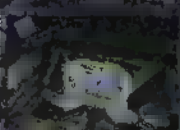
ダンジョン内はモンスターだけでなく、探索の手助けをしてくれる特殊施設が存在している。パーティーをほかの場所へ転送したり、ダンジョン内に…













レベルアップ さらなる強さを求め肉体改造



ワンポイントアドバイス 新キャラ教育は小人数パーティーで

本作ではパーティーの人数が少ないほど、ひとりが得られる経験値量が増加する。高レベルのキャラと低レベルのキャラを同じパーティーにして、難易度の高いエリアで戦闘をすれば、短時間で大量の経験値を低レベルのキャラに稼がせることができるぞ。

ワンポイントアドバイス コンテナ確認には"SEN"が重要

ダンジョン内に設置されたコンテナ(いわゆる宝箱)には、トラップが施されたものもある。トラップの発動確率はステータスのSENが高いほど低減。誰かひとりでいいので、SENを強化しておこう。



↑武器や防具などコンテナから得られるアイテムの総数はしつに…種類以上!

賞品総額1000万円 METAL DUNGEON トレジャーハンター選手権開催

発売を記念して、豪華賞品満載のキャンペーンを実施中! 対象となるのは本作を購入し、エリア100までクリアしたユーザー。早解き要素が強い内容だけに、やり応え満点だ。

応募方法

エリア100で入手したアイテムをメニュー画面で見る際に、白ボタンを押すとパスワードが表示されるので、そのパスワードとソフトに同梱されている応募券をハガキに貼り、株式会社インターレックスまで送付。結果は上位入賞者をHP上(http://www.panther.co.jp/)にて発表予定。
応募締切 平成14年4月30日 当日消印有効

ランク	対応アイテム	賞品	個数
1等	デモンロードの心ア	シャープ液晶テレビ"AQUOS" 5V型等	2台
2等	デモンロードの角	"METAL DUNGEON"ロゴ入りMA-1ジャンパー	100着
3等	デモンロードの牙	"METAL DUNGEON"ロゴ入りヘッドフォン	300個
4等	デモンロードの爪	"METAL DUNGEON"ロゴ入りメタルケース	500個
5等	デモンロードの骨	"METAL DUNGEON"刺繍ワッペン	1000枚

生命をかけた千両役者！奇想天外対戦剣劇！

斬歌舞伎

ZAN◆KABUKI



タイトル	斬 歌舞伎		
発売元	元気	ジャンル	格闘アクション
発売日	2002年2月28日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ライトウェイト	開発者	プロデューサー [illegible]
セーブ	ゲームデータ [illegible]ブロック		
その他			

日本の伝統芸能"歌舞伎"を題材にした、一風変わった対戦格闘ゲームが登場！今回は基本的なゲームシステムと、9人の登場キャラクター（役者）を紹介しよう！

遊びかたは極彩色 地方興業武者修業

昨今の3D格闘ゲームはシステムが複雑になりすぎてちょっと手が出ない、という人も多いのではなかろうか。「斬　歌舞伎」はゲームシステムや操作性がわかりやすく洗練されており、誰にでも手軽に遊べるのが大きな特徴だ。ゲーム中の操作方法については後述するが、基本的に攻撃や防御などすべてワンボタンに割りふられているので、とまどうことは少ないはず。ゲームモードは対戦モードを含め、全部で4つ。以下にその詳細を説明しよう。



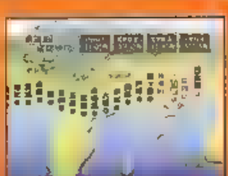
⬆舞台や役者の扮装など、雰囲気はまさに歌舞伎そのもの。ゲーム中には、このような見得を切る演出も用意されているのだ。

和風テイストあふれる4つのプレイモード

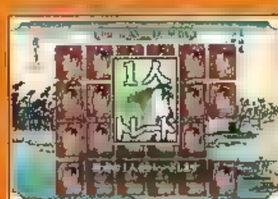
ゲームの題材が歌舞伎というだけあって、そのゲーム内容もじつに個性的なものが揃っている。なかでもとくにユニークなのが"旅興行モード"。自分の一座を運営しながら全国を巡り、ほかの一座と戦って看板役者を手に入れていくという、一種スゴロクに近いシステムになっている。

そしてほかにも、ひとり用の対COM戦モードをはじめ、ふたり対戦モード、ふたり同時プレイ可能な勝ち抜きモードの3つが用意されている。

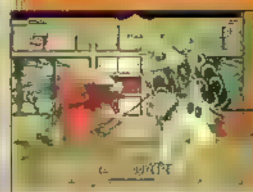
壱 旅興業モード







弐 主演舞台モード



参 対決競演



肆 勝ち抜き興業モード



基本操作を身につける 簡単操作で大立ち回り

このゲームは基本的に、それぞれの動作をボタンひとつで行えるようになっている。左スティックで移動、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ。Xボタンは防御、Yボタンは前転の動作をそれぞれ行う。左右いずれかのトリガを押すと進行方向に向かって走ることが可能だ。

また、派手な攻撃を決めたり白ボタンで見得を切ったりすると、画面下の"人気ゲージ"が上昇し、点滅を始めたときに黒ボタンを押すことで必殺技が使えるようになる。

この人気ゲージは敵側のゲージと共用で、対戦中はつねに押し合いへし合いしている。必殺技を当てると自分の側のゲージが大幅に増え、いつでも大ダメージを狙えるようになるので、機会があればどんどん狙っていこう。


➡方向ボタン下方向＋Aで敵を上空に吹っ飛ばす"打ち上げ攻撃"が出る。

Y 前転


⬅出がかりの瞬間は無敵状態となる。

白 見得切り


⬅動作中は攻撃できなくなるので注意。

黒 必殺技


⬅ゲージがあれば何回でも使用可能。


⬅走り中に下＋Aでスライディング。

せい烈なる"演舞"を織り成す9人の役者陣

ゲーム中で使用できる役者は全部で12人。このなかには黒子、灰子、白子の3人も含まれているのだが、彼らはほかの9人と違い、基本技が少ないうえに必殺技もない、いわば練習用のキャラクター。よって今回の紹介ではあえて割愛させてもらった。メインの9人はそれぞれ花形役者だけあって、立ち回りや必殺技などのアクションは、派手で個性的なものが多く用意されている。

今回は、この9人の基本的な使いかたと必殺技などの特性について、ワンポイント解説をしていこう。大見得を切って豪快に闘え！


⬆黒子たちの試合では、刀ではなく竹刀を使用。ハンディキャップ戦にも使える？

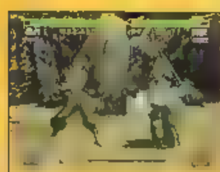

⬅同キャラ対戦では、お互いの格好が多少変わったりする演出にも注目したい。

弾正（だんじょう）

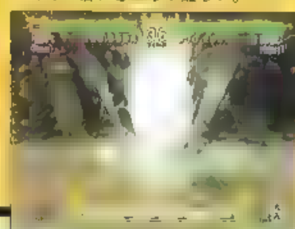


文屋豊秀の家臣。頭がよくて腕も立つ、絵に描いたようないい男。そのくせ、意外に愛嬌もあるのが魅力。

弾正は格闘ゲームで区別するところの、いわゆるオーソドックスなキャラクター。技や動きにクセが少なく直感的に闘っていけるので、初めてこのゲームに触れる人にはオススメだ。少々テクニックが必要になるが、方向パッド後ろ+Aで出す下がりながらの一太刀が、意外に敵の技を潰しやすい。必殺技の地衝波は、真上に衝撃波を吹き上げる技。地上では前転で簡単に抜けられてしまうので、ジャンプ対策などに使うといい。


⬅この下がり攻撃が、かなり便利。

⬇必殺技の地衝波。技が出るのも遅いので、使いどころが難しい。



定九郎（さだくろう）



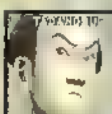
親に勘当された、ちょっと小粋な悪党。いまや山賊となり、人を斬っては身銭を奪うのが生業である。

定九郎の特徴は、まずなんと言っても動きがす速いこと。前進、後退を含め、機動力はピカイチだ。刀のリーチ自体はそこそこだが、この機動力を活かした、いわゆるヒット&アウェイで闘うのが常道。見た目の小柄な印象とは裏腹に、意外と一撃の威力が大きいのも魅力だ。方向パッド下+Aの下段攻撃と方向パッド上+Aの上段攻撃を織り交ぜつつ、敵が動きを止めたら投げに行くなど、パターンを読ませない動きをしよう。


⬆敵をダウンさせたあと、定九郎なら一瞬で接近することができる。


⬆必殺技の竜巻段。竜巻で敵を空高く舞い上げて、叩き落とす。

忠信（ただのぶ）



勇猛でひたむきな忠信は、忠義の人。だが、その性格が災いし、裏切りによって悲業の死を迎えることに。

忠信もさきの弾正と似て、いわゆるオーソドックスなタイプのキャラクタ。移動速度や技のリーチも全体から見れば平均的で、クセがなく扱いやすい部類に入るといえる。オススメは、相手をメッタ刺しにする必殺技の炸裂斬（さくれつざん）。技の出始めに一瞬の隙があるものの、ダッシュして敵の懐へ瞬時に飛び込むので、相手が技を出すタイミングに合わせて、遠い間合いからくり出すようにして使いたい。


⬆ちょっとした隙に見栄を切る。これです速くゲージを溜めよう。

⬇必殺技の炸裂斬。猛烈な連続突きで、敵に大ダメージを与える。





菊之助 きくのすけ

見た目は美人の女だが、じつは女装している美少年。性格は札付きのワルで、ゆすりや泥棒の常習犯。

菊之介は刀のリーチこそあるが、とにかく技の出が遅いのが特徴。リーチがあっても出が遅くては、簡単に敵に見切られ、前転などで懐に潜り込まれてしまう。これを防ぐためには、刀の切っ先が敵をかすめるくらいの間合いを取って、牽制しながら戦うのがいいだろう。



←切っ先が当たる間合いがベスト。

↓必殺技の煙弾。当たれば運がいいくらいに考えておこう。





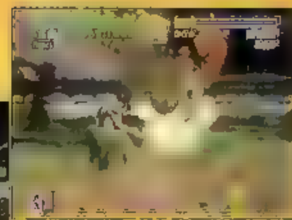
五郎 ごろう

強きを挫き、弱きを助ける正義の男。派手な人相とは裏腹に、闘いが終わったあとは黙って立ち去る寡黙な面も。

五郎は、見た目どおりのパワー型のキャラクター。攻撃力や防御力が高いのはもちろん、一見上段に見える中段攻撃など、トリッキーな技も多く持っている技巧派でもある。また必殺技の灼熱放火は、炎の根元から当てれば敵の体力をほぼ半分奪うほどの、凄まじい威力を誇る。



→サマーソルトのような技も使える。



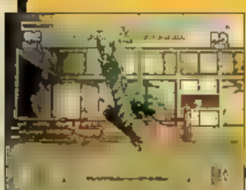
↑必殺技 灼熱放火。炎を敵に直に当てればとんでもないダメージに。



助六 すけろく

喧嘩っ早いのが珠に傷だが、気風のよさで遊郭の人気者に。本名は曾我五郎。父の仇を探している。

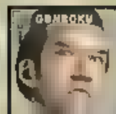
助六の武器は番傘。よってほかのキャラクターと比べて、技のリーチは短めになっている。ただし通常は方向パッド下方向+Aで出す打ち上げ攻撃が、助六の場合は前+Aで出せるようになっている。これは得てして敵の技の隙にカウンターを狙いやすいということで、対戦時の有効な戦法になることは間違いないだろう。必殺技の雷電降(おろし)は3回稲妻を落とすが全部当たることはまれ。地上ではとくに当てづらいので、敵のジャンプを先読みして出すとよい。



←前進しながら打ち上げ攻撃を狙える。



↑必殺技の雷電降。敵のジャンプ対策には効果絶大。



権六 ごんろく

山猫の権六こと和気三左衛門。腕っぷしが強いだけに、武芸自慢をいつも豪語している、豪快な豪傑。

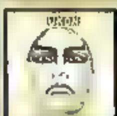
権六は、刀のリーチや技の性能などは極めて平均的。使いづらい特徴もほとんどないので、弾正、忠信とともにオススメのキャラクターだ。ただ、さきのふたりと違うのは、いわゆる選択攻撃に長けたキャラクターだという点にある。権六の下段攻撃は敵の防御を跳ね上げる性質が顕著で、防御を弾いたあとは上段攻撃をほぼ確実に決めることができる。または上段攻撃にいくと見せて投げるなど、使いかた次第では敵にとってかなり嫌な相手になるだろう。



←下段攻撃の刀弾きが意外に嫌らしい。

↓必殺技の旋風の舞。当たれば物凄い勢いで人気ゲージが上昇する





右近 うこん 左近 さこん

獅子の精をその身に宿す、狂言師の親子。ちなみに1P側が右近で、2P側が左近となっている。

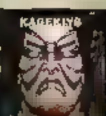
ある意味全キャラクター中、もっとも歌舞伎役者らしいなりの右近と左近(以後、右近)。刀のリーチは非常に短いが、トリッキーな動きで敵を翻弄する、テクニカル系のキャラクターだ。右近の技で特徴的なのは、方向パッド前+Aで出せる攻撃。若干ながら敵の側面に回り込んで攻撃する性質があり、タイミングさえ合えばいわゆる軸ずらしのような使いかたができる。攻撃が当たればほぼ確実にカウンターが取れるので、狙ってみる価値はあるだろう。



←これが前+Aの、軸ずらし攻撃。



↑必殺技の陽炎(かげろう)。一定時間姿を消すだけでなく体力も回復。



景清 かげきよ

江ノ島の岩屋に閉じ込められていた平家の侍。はたして景清は人間か、怨念を背負った亡霊なのか。

景清の特徴は、異様なまでのリーチを誇る長刀にある。技の出が遅いということもなく、中間距離程度の間合いなら主導権を敵に与えずに互角に渡り合うことができる。基本技のなかで特筆すべきは、方向パッド前+Aで出せる強烈な突きだ。一瞬の隙はあるが、技のスピードとリーチは尋常でなく、防御されてもまず反撃は受けない優れものだ。また、投げが打ち上げ技を兼ねている点も便利。打ち上げたら、必殺技の火炎弾を空中で当てることも可能だ。



→突きは防御されても反撃を受けない。

↓必殺技の火炎弾。とにかく使い勝手がいい万能の必殺技だ。



Xboxの前身ハード(?)、MSXについて語り合う場(??)の1ページ

Xの系譜

Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!! そんな妄想じみた歴史観につきあいきれる強者だけが愉しめる奇跡の連載、始動です。

MSXアーカイブス 「MSX概略史」(1983〜1991)

MSX（エムエスエックス）とは、マイクロソフト社と株式会社アスキーが共同開発・提唱した、Z-80A相当の8ビットCPU搭載ホームコンピューターの世界統一規格。「いろんなメーカーが作ったパソコンで同じソフトが動けばいいよね」という発想から1983年に生まれたこの規格は、のちに数奇な運命をたどることになる……。今回は、その軌跡を駆け足で紹介するにとどめておこう。

➡MSX規格のロゴマーク。

2分でわかるMSXの歴史

MSX誕生、独自の路線を歩む

松下電器のCF-2000（愛称キングコング）を皮切りに、大手家電メーカーを中心とした数社から続々とMSXパソコンが発売される。お手軽なパソコン入門機として重宝される一方、大多数のユーザーの関心事は対応ゲームソフト。カシオの超低価格モデル（19800円）の発表などもあって、MSXのゲーム市場は一気に活性化する。1985年には、画面表示機能が大幅に強化されたMSXの完全上位互換規格、MSX2が発表されたが、本格的な盛り上がりは翌年以降。

低価格MSX2マシンの隆盛

コナミやコンパイルなどのメーカーを筆頭に、完成度の高いゲームソフトがつぎつぎと発売されたMSXゲーム黄金期。MSX2は、1986年に松下、ソニーなどが廉価モデルを発売したのを機に徐々に普及。その翌年に発売された同系列の3.5インチフロッピーディクドライブ内蔵モデルによって、一躍スタンダードとなる。1988年には画面表示性能が若干強化されたMSX2+規格が発表されたが、ユーザー、メーカーに与えた影響力はイマイチだった。

MSX turbo R発売、そして……

1980年代終盤から「中途半端な性能のゲームマシン（アダルトものは充実）」というイメージが定着しつつあったMSXハード。1990年には"16ビットCPU搭載"をウリにしたMSX turbo R規格が発表されるも、対応機は松下のFS-A1STのみで、かつての熱気は蘇らなかった。翌年"最後のMSXパソコン"FS-A1GTが発売されたのを機に、MSXはパソコン史の表舞台からフェードアウトしていく。そうした中、徳間書店がMSX専門誌を1995年まで発行。

MSX 名機コレクション Vol.1



HITBIT　HB-10(SONY)
1984年発売　34800円

初期MSXの牽引機

初期MSXパソコンを代表する、ソニーのHITBITシリーズの廉価版（あ、Xboxと同価格）。メインRAMは16KBとやや少な目だが、カートリッジスロットが2基搭載されているなど、ROMカセットゲームを遊ぶには申し分ない仕様。発売当時は人気ゲームソフト「ロードランナー」がついてくるキャンペーンも行われた。

MSXの"いま"をあなたに（どなたに？）

MSX NOW!

一般的な認識ではMSXパソコンは"終わったハード"。しかし水面下では、現在もMSXに関連したさまざまな活動をくり広げている人々が結構いるのだ。今後このスペースではMSXに関する最新情報をお届けするので覚悟してね。



MSX専門検索ページ「BABOO!」
http://www.baboo.net/

ハードNOW

ハードの改造・機能増設は同人オンリーになってからのほうがむしろ活発に。MSX turbo Rをベースに、さまざまな周辺機器が製作されている。2000年には MSXのワンチップ化構想がアスキーから公式発表されユーザーの関心を集めた。

[illegible]NOW

同人レベルでは大小さまざまなオリジナル作品が現在も制作され、インターネットなどを通じて頒布されている。なかにはメーカーの承諾を得て、PC用18禁美少女ゲームの移植版を開発・販売している団体もいくつか存在する。

エミュレーターNOW

アスキーが動作を保証する、MSXの公式エミュレーター（他機種の各種性能をプログラム上で再現したアプリケーション）の存在が発表されたのが2000年。「MSX PLAYer」の名称で現在も鋭意開発中とのことだが、続報が待たれる。

イベントNOW

有志による大小さまざまなMSX関連イベントは現在も日本各地で開催されている。なかでも1999年より年1回ペースで開催されている「MSX電遊ランド」は、アスキー協賛ということもあって、国内最大規模のイベントとして有名。

特選MSXゲームソフト

ウォーリア

1983年　アスキー
ROM16K　4800円



©ASCI

⬆ダメージを受けるアイテムを拾い、まさに死ぬ寸前。この緊張感がイイ!?

年季の入ったゲーマー（要MSXユーザー経験）の脳裏にこびりついているであろう数々のゲームソフトの記憶を、最新ハード情報満載のゲーム雑誌上で蘇らせてしまおう……という向こう見ずなコーナー！　第1回目は、コナン・ザ・バーバリアン風のキャラが2D迷路をさまよって、拾い食いしたり怪物と押しくら饅頭したりするゲーム。連打命の戦闘システムは賛否両論だが、バクチ性が極めて高いアイテム拾得要素は、スリルを求める若者を中心に大好評。ある意味、Xbox版「メタルダンジョン」の原型だ！





漫画・戸塚伎一

このコーナーでは、皆さんのご意見、ご感想、MSXに関する情報をお待ちしています。と言われても困る人が大多数だと思うので、まずは皆さんの身の回りにいる現役MSXユーザーに、このコーナーのことを教えてあげてください。かなりいいリアクションが見られるはずです（笑）。おたよりのあて先は〒154-8528（株）エンターブレインファミ通Xbox編集部「Xの系譜〜同じなのはXだけじゃん!!」係です。住所、氏名、年齢（ここ重要）を忘れずに記入してくださいね。それでは次号でお会いしましょう。

READERS box

Xbox大好きっコが集まる憩いの場、読者コーナーの始まり始まり！ ついに日本でも発売されたXboxをいっしょにガンガン盛り上げていきましょう。次号から本スタートです！



ファミ通Xboxでは皆さんからの"声"を大募集します!!

LETTERSピックアップ

Xboxの話題はもちろん、今日学校であった出来事から誰かに聞いてほしくてたまらないネタ話まで。ここでは、皆さんからの自由な内容のおたよりを募集します。肩の力を抜いて、気楽におたよりを送ってみてくださいね。今回は1回目ということで、1月末に発売されたファミ通Xboxプレ創刊号のアンケートはがき（山積み）の中から、いろんな声をどどーんと紹介してみましょう！

●松浦亜弥がすき。（大阪府　うだ）

――そ、そうですか。好きですか。自分の気持ちをきちんと表現するってこと、大事なことだと思います。ガ、ガンバレ！（何を？）

●ファミ通Xbox創刊おめでとうございます。全カラーページで、とても読みやすかったです。Xboxはアメリカのゲーム機のイメージが強いので、海外版のゲームソフトもたくさん出してほしいです。
（茨城県　ABRHマイナス）

――（ほっ）。ありがとう！　アメリカではすでに、40タイトル以上のソフトが発売済み。要注目ソフトは本誌でも、"Worldwide Xbox"などのコーナーでどんどん取り上げていくので期待しててね。

●『セガコン』で初めて『ジェットセットラジオ』の曲を聞いて興味を持ちました。でもドリキャスを持ってないので『～フューチャー』を買ってみようかなと思い、この本を買いました。（東京都　三瓶雅士）

――すばらしい連鎖ですね。そのあとも、『～フューチャー』を購入→Xboxにもっと興味→ファミ通Xboxを毎号買って情報収集――という永久コンボに期待します！

●いままで週刊ファミ通とファミ通PS2とファミ通キューブ+アドバンスを買っていたのですが、今回、ファミ通Xboxを買いました。そういうとき、ふつうなら「買っているのをどれかひとつやめろ」と言われるけど、今回は「創刊だし……」と言って切り抜けました。でも、つぎからは……。（静岡県　龍王ノズチ）

――つぎからは？　ねぇ、つぎからは!?「創刊号も買ったし……」と切り抜け続けるというのは、どう？

●んー、やはりイチゲーマーとしてはXboxは買いということで。ま、『DEAD OR ALIVE 3』だけでも俺は買いですが。今後もラインナップは良質のソフトやトンガった洋ゲーにキタイします。
（兵庫県　Shirow！）

――自分にとって「コレ！」というソフトを見つけたときがハードの買い時ですよね。Xboxには、"一見地味そうだけど、じつはかなり作り込まれているタイトル"なども多くあるので、それをいち早く見つけだすのも楽しみのひとつかと。

●最後のページを見て驚いた。なぜゲーム雑誌にアデラ●スの広告が？井川遥ちゃんがカワイイからべつにいいけど。（栃木県　ナリィ）

――ゲーム雑誌だって、小学生からご老人まで広ーい年齢層の方に読まれているってことです。ちなみに、その中心層とされる現在の中高生が生まれたのは'80年代後半。レトロゲーム機＝32ビットと連想してもおかしくない世代になります。いいゲームの基準とか価値観が多様化してきているのも、当然といえば当然の話ですよね。

●デカい。ダサい。ムダに自己主張した本体のロゴ（XBOX）、なんかメガドラの"16-BIT"を思い出しました。ラインナップを見てもセガハードが思い起こされて期待！ 売れそうもないとこもソックリですね！ イイ意味で！（島根県　Dee）

――最後までフォローになっていないような気もしますが……複雑な愛情というものが感じられマス。でもひとつだけ訂正すると、メガドライブは当時、ものすごく売れていたんですよ！ 海外では……。（あれ？ つられてフォローになってない？）

●個人的に元気の『新 歌舞伎』がとても気になる。とても子供に人気の出るキャラとは思えないところがスゴイ。（岡山県　三宅健太郎）

――複雑な人が多いですねぇ。でも『新』って、じつはかなり斬新なシステムを採用した意欲作なんですよね。これをきっかけに、世界中で歌舞伎ブームが来る……かなぁ。

●1月22日、もうそろそろXbox予約かな？　と思いゲーム屋さんに直行。店員に冷たく「まだ予約は受け付けておりません……」と言われ、メゲズにXboxの予約の予約をして帰りました。とんだ赤恥でした♡
（熊本県　カプchan♡）

――エライ。その店員さんも、予想外（？）のXboxの注目度にビックリしてしまったのでは？　予約の予約を経て手に入れたXbox、その感想などもまた、はがきに書いて送ってくださいね。

市川さんに聞いてみよう！

ファミ通Xbox編集部がいつも何かとお世話になっているマイクロソフト広報の市川さんに、あんな疑問やこんな質問、何でも聞いてみよう！――というタイトルそのままのコーナー！　どんな内容でも、マイクロソフトきってのナイスガイと評判の市川さん（推定）が、あふれんばかりの誠実さで答えてくれるハズです。きっと。（ね？ 市川さん？）それではさっそく、市川さんに聞いてみましょう！

Q スクウェア参入の予定はありますか？（山梨県　後藤豊和）

A **参入してほしいですね。でもスクウェア以外にも、ドンドンXboxに参入してほしいと思うメーカーさんはたくさんありますよ。Xboxの機能を使えば、おもしろいタイトルが出るだろうなぁと思います。**

Q Xbox本体同時発売の12タイトルの中でどれを買いますか？　オススメはありますか？　あと、休日はXboxでゲームしまくりの予定ですか？
（新潟県　小林良和）

A **12タイトル購入しますよ。各タイトルごとに引かれる部分があるので。3月もプレイしたいソフトがあるので、あとはお財布と相談ですね。休日に限らず、会社から帰宅してもXboxでゲームしてますよ。**

Xbox目安箱（パワーアップ計画）

このコーナーでは、Xboxを盛り立てていくためのアイデアを大募集！　Xbox全般に対する意見（不満点、改善案など）をはじめ、「Xboxでこんなことができたらいいのに」（展開案）、「こんなソフトや周辺機器が欲しい！」（新商品案）などなど、Xboxを本気で成功させるための具体的な提案を送ってください。「これは！」と編集部で判断した皆さんからの声は、編集スタッフが直接メーカーへ届けます！　とりあえず今回は1回目ということで、編集部員たちの声を紹介しましょう。まずはこの程度からという見本に……（一部、反面教師も紛れています）。



↑新しい遊びの追求その1「上の段のXboxを崩さないよう、勢いよく下のXboxを――！」

なまえ
かお
こんなひと
Q1　Xboxで遊びたいゲームは？（移植希望、期待作、ジャンルなど）
Q2　Xboxに期待することは？（機能、展開、希望商品など何でも）

へんしうちょ
机の後ろには DC9台
① 世界規模ビデオチャットRPG。言葉がわかんなくてもまずはOK
② 銀色の巨大なX型試作機を限定販売10万円で！　あと縦置きキット。

コブラ小林
最近ボケ気味？
① 「いただきストリート」とか「桃太郎電鉄」のようなみんなで楽しめるゲームが欲しいな。
② ネットTV？　あと将来性に……。

ムネタツ
新しもの好きサイバー編集者
① MMORPG（※）とか欲しい。家庭用ではまだないタイプだし。
② プロタイプXbox X型筐体のやつも発売してほしい

加藤
SLG好きの保守派ゲーマー
① セガ名作コレクション激希望。そして『千年帝国』（SS版）をぜひ!!!!
② マウス希望。そして、PC系のSLGで遊びたい。『AOC』とか……。

みのちん
スパロボはライフワーク
① ネットワーク用シミュレーションを切望。戦略ものでも経営でも。
② 海外お得意（？）の倫理、道徳ぶっとばしゲームを期待。

にっしー
乗り物大好き動物大好きー。
① ハードディスクを活かしたゲームとか。『鉄騎』、『ブチコプター』。
② 小さくしてください。値段を下げてください。リセットボタンをつけて。

ノリック
生まれて初めてチョコゼロ個
① ハードディスクを使うとゲームってこんなに変わるんだってゲームを。
② エクセルとかワードも欲しいのは俺だけ？

古屋
最近お疲れ気味
① いままでに見たこともないゲーム（ってなんだろう？）。
② 僕の進行を早くしてくれること。PSの一強体制を崩すこと。

えんどう
ROMカセット大好き戦士
① 昔ながらのシンプルなアクション。音楽がきれいなゲーム。
② ハードディスクを駆使して、ロード待ちをとことん減らそう運動。

やまもとかじゅゆき
本誌AD。ヒモ願望有
① 椅子取りゲーム
② ビルからの離時ボーナス。

いのふえ
WWFバンザイ！
① 海外で出てるWWFの「RAW IS WAR」は出ないのかなぁ？
② 「RAW IS WAR」がやりたいなぁ

※Massively Multiplayer Online RPGの略。千人単位のユーザーが、同時にひとつの仮想世界で遊ぶネットワークRPG。「ウルティマオンライン」などが代表作。

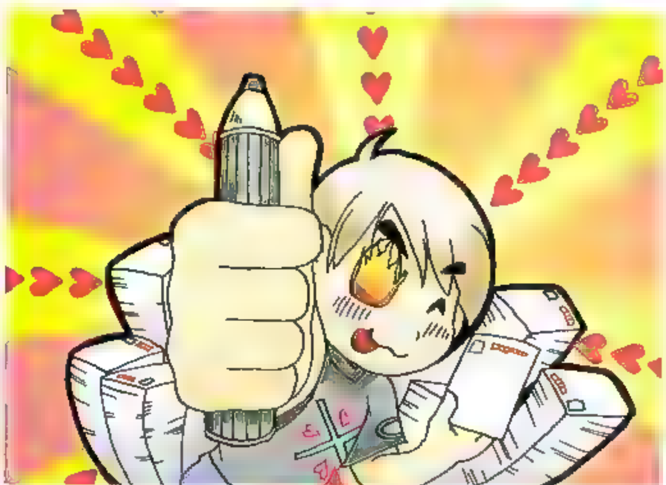
メーカーに陳情を！

上の"目安箱"がXbox全般に対する意見や提案だとすると、こちらはメーカーへのメッセージ。プラットホームフォルダーであるマイクロソフトをはじめ、ゲームメーカーにお願いしたいこと、伝えたいことをメーカー単位で送ってください。「Xboxでこんなゲームを！」（新作希望）、「Xboxにこのタイトルを！」（移植希望）、「この海外タイトルを日本に！」（ローカライズ希望）ほか、応援や感謝、ときには苦言など、メッセージの内容は自由です。こちらも、皆さんからとくに多く寄せられた声は、編集スタッフが責任をもってメーカーへ届けます！

また、すでにXbox参入を発表しているメーカーは当然として、将来的にXboxでゲームを開発してほしいと思うメーカーへの声も大募集。ハードの成否を決めるのは、何といっても良質なソフトですからね。メーカーとユーザーの橋渡しをファミ通Xboxが引き受けます！



↑新しい遊びの追求その2「試作型のX機が欲しい人は、5台集めると……ほら」



皆さんからのはがきがXboxをパワーアップさせます！

Xbox購入報告、なんでも調査隊、イラスト、4コマなども大募集！

■Xbox購入報告

2002年2月22日に待望の日本発売となったXbox。この雑誌を手にしている皆さんの中には、すでにXboxを手に入れて存分に楽しんでいる人も多いと思います。そこで！ その新鮮な感動、気持ちをはがきに書いて編集部まで送ってください。お店でXboxを買ったときの様子や周囲の雰囲気、また、家にXboxがやってきたときのまわりの反応や実際にコントローラーを握ってみての感想などなど。皆さんのドキドキが誌面を通じて伝染して、Xbox購入を新たに決意する読者も出てくるかもしれません。Xboxの購入を検討している人がいちばん知りたいこと、それは同じユーザーの視点から発せられた、"生"の声なのです。購入を迷っている人の背中を押すのは、あなたのひと言かも！



⬆編集部のXbox初号機は、北米発売日に古屋がニューヨークで購入。手持ちで帰国。

■Xboxなんでも調査隊

「Xboxってどんなことができるの？」、「このゲームはどんな人たちが作っているの？」、「Xboxでアレをするにはどうしたらいいの？」といった、Xboxにまつわるさまざまな疑問を編集部の精鋭チームが調査します。基本的なことから専門的なことまで何でもオーケー。皆さんの疑問・質問をお寄せください。

■カラーイラスト、4コママンガ

読者ページを華麗に彩る花形といえば、やっぱり色彩豊かなカラーイラスト。もちろん、ファミ通Xboxでも毎号カラーページを用意して、皆さんからのステキなイラストをお待ちしています。思わず見とれてしまうような力作、ついつい目を留めてしまう味のある作品など、皆さんの絵心を存分に発揮してください。

また、あわせて4コマや2コマなど、はがきサイズ内でのマンガ作品も募集します。マンガの場合はネタが命。絵が下手でも作品としておもしろければ問題ナシですよ。



大阪府　底王改

READER'S boxは皆さんの力で作られるページ。そのほかにも、ここでやってほしいコーナー、やってみたい企画案など思いついたら、気軽にどんどんお寄せくださいね！

プレイヤーズレビュー

ファミ通Xboxでは、読者の皆さんがプレイしたXboxゲームのレビュー（批評文）を大募集します。レビューするタイトルは、現在日本で発売中のXbox用ソフトであれば何でもオーケー。レビューはファミ通系列でおなじみの"クロスレビュー"と同型式、126文字（14文字×9行）の批評文と1～10点の10段階評価です。右の①から⑤の要素に従って、あなただけのレビューを書いてください。

実際にプレイした人の意見は、ソフト購入の際にとても参考になるもの。自分が感じた評価を限られた文字数の中で正確にまとめるのはなかなか苦労するかもしれませんが（編集スタッフも毎回苦労してます．）、よいソフトがひとりでも多くのプレイヤーの手に届くように、皆さんの力も貸してください！

①DOUBLE-S.T.E.A.L



①レビューするソフト名／②名前（ペンネーム）／③プレイ時間
④レビュー文章（14文字×9行）／⑤点数（1～10点）

④レビュー文章は129文字（14文字×19行）です。お間違えのないように。なお、文字数、文章表現などにおいて編集部で若干の修正を行う場合があります。ご了承ください。たくさんの投稿をお待ちしてます。よろしくメカドック。お前にチューニンッ！

ちょっとお知らせ

公式ホームページ開設！

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/



⬆Xbox関連のニュース更新を中心に、ときどきホームページ担当　編集部古屋によるコーナーによるWeb日記も更新されている。3月からはランキングコーナーなども開始予定だぞ。乞うご期待

2002年1月30日にファミ通Xboxの公式ホームページがオープンしたことはもう知っているかな？ いまのところはXbox関連のニュース紹介がメインだけど、今後は本誌の充実とともに、ホームページのほうも少しずつコンテンツが強化されていく予定。「つぎのファミ通Xboxまでひと月も待てない」という人は、ときどきチェックしてみてね。では、最後にホームページ担当者からひとこと。「毎日更新を　なんて言いながらほとんど更新できてません。でも見捨てないでね～。がんばって更新します!!」（古屋）とのこと。とりあえず見守ってみましょう！

おたより待ってます！

5月号（3月30日発売）の締切は3月8日必着

①投稿は、はがきかはがきサイズの用紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
③封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（用紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を必ず記入してください。

文字投稿はEメールでも受け付けています
xbox@ml.enterbrain.co.jp

プレゼントのお知らせ

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○○（コーナー名）」係



ゲームおやじが語る
それでゲームはぁ?!
第1回 ネットワーク・ゲームって?

竹内　倫

昨年末まで勤めていた会社がテレビゲーム事業から撤退してしまったために"浪人"中のゲームおやじ。業界復帰を目指して充電中のツモリが、漏電しているとのウワサも?!

Xboxが"ネットワーク機能"を標準搭載したゲーム機として登場した。PCの世界では当たり前になっているスペックだが、ゲーム機の分野で"通信機能"を標準搭載しているのはドリームキャスト(以下DC)につづいての第二弾ということになる。しかもXboxは"ブロードバンド"への対応を基本としている。そこで展開される"ネットワーク"、"ネットワーク・ゲーム"とはどのようなモノなのだろう?

通信機能に対応したゲームやサービスが新しく登場する際に、一般マスコミなどで語られる論調に「離れた場所にいるプレイヤーどうしで闘ったり、得点を競うことができる～」といった傾向のモノがある。DCが登場した際にも同様のことが言われていたが、事実、そのころの"DC版通信対応ゲーム"は遠く離れたプレイヤーどうしが"闘ったり"、"速く走ったり"するゲームが主流であった。しかし、その後国内でもPCフィールドでは、ネット上でのチャットというか、プレイヤーどうしのコミュニケーションを主軸においたRPGが"ネットワーク・ゲーム"の主流となってきており、DCでも『ファンタシースターオンライン』が数十万人もの会員を集めて運営されている。

"本体価格=34800円"が発表された1月中旬のカンファレンスでは、Xboxが「"ブロードバンド対応"に機能を限定したギャンブルに勝利した」ことは盛んに強調されていたが、どのような楽しみかた・遊びかた(=ソフト)が企画されているのかは明らかにされなかった。PS2もブロードバンドへの対応を発表したが、企画・サービスの内容などは未知数のものが多い。

しかしながら"FFシリーズ"の最新作が"ネットワーク対応"として、ネットワークPS2の"名刺代わり"として登場することが決定している、というよりも間近に迫っている。「"コミュニケーションRPG"の新作が登場～」というだけでは、すでに何百万台も先行普及しているPCでも間にあっている、というか可能なことになってしまうのだが……。

Xbox専用、Xboxならではの、力の入った"ネットワーク・ゲーム"、"ネットワーク・サービス"の登場を期待している! HDDも標準搭載なのだから!!



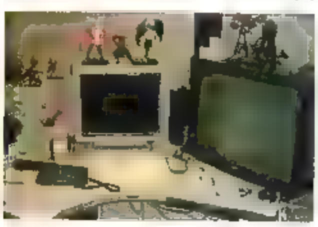
←ビールにつまみにコントローラーと、ゲームおやじの三種の神器が勢ぞろい。このあと、一定時間無敵状態に?

Les infos chaudes du X - box
No1 ～フランス発Xbox事情～

GREG　Gregoire Hellot)

日本より1ヵ月遅れてXboxが発売されるヨーロッパ、フランス在住ゲームライター。日本ゲーム業界の専門家だが、初のフランス人漫才コンビ『麻布十番』を目指したい。

Xbox。それは世界中で最大の話題を巻き起こしている、マイクロソフト初のゲーム機なんです。フランス人として、日本がどんなに好きでも文化差が原因で理解できないことって多い。ですが、Xboxはもともとアメリカ人が考えたアメリカ人用のゲーム機であるおかげで、日本人の皆さん(それはいま読んでいる君のこと)とちょっと身近に感じている気がします。でっかいし、海外(米)ゲーいっぱいだし、と文句言ってます。でも、フランス人の場合はXboxのゲームを見ると、口を開けっ放しで文句も言わず「すんげー」とか。日本のプレイヤーはどうでしょうか? ゲーム文化はどんなに異なっても世界一のいいデキ、いいグラフィック、いいアニメーションには感動するのでしょうか?



↑フランスの総合ゲーム誌「JOY PAD」編集部にあるグレッグの仕事机。

Xboxの予約キャンペーンは、日本ではどうでしょうか? ヨーロッパでは予約なしで並び式。早い者勝ちって感じです。3月14日0:00から、ヨーロッパ全土で150万個のXちゃんがプレイヤーのものになる。いや、なれる。いや、がんばってボーナスもらったらなれる。1月1日から欧州各国の貨幣が欧州通貨単位に変わって、フランスのフラン、ドイツのドイツマルク、イタリアのリラなどがユーロになりました。で、この影響でヨーロッパ販売のXboxの価格は479ユーロ(日本円で約56000円)になります。高価で買えないプレイヤーもいますし、日本販売Xboxの価格が明らかになってから、日本人を恨んでいるヨーロッパのプレイヤーもいます。

たしかにゲーム機の戦場はゲーム王国・ニッポンで行われるはずです。経済的にはどこでも売れれば成功ですが、戦略的にはヨーロッパより日本で勝利を果たすのが最高なのです。やっぱり、うらやましい、日本人のゲーマー。吸血鬼に化けたマイクロソフトに金を吸い取られるヨーロッパ人の"日本人へのメッセージ"はただひとつ、「チャンスを逃すな」。

で、もしかするとこれを読んで感動し、ヨーロッパ人の代わりに買うつもりになることもあるかもしれないから、ヨーロッパでの同時発売のソフトを案内しておきます。こちらの期待作はこれらになります。1位はデキのすばらしい、吸い込まれるほど深い雰囲気の『ヘイロー』。2位は風邪ひきそうなほど超リアルなスノボゲーの『天空』。そして3位は、つき合っている彼女がモデルさんであっても絶交するぐらい美人だらけ、アーケード用のゲームをやる人たちが泣くほど上出来の『DEAD OR ALIVE 3』。来月はヨーロッパの熱々発売リポートをさせていただきます!



↑パリの繁華街にあるゲームショップ。

独特なゲームシステムを再チェック!





↑➡多彩にして華麗なアクション要素が満載。腕に覚えのあるゲーマーの願いに応える作りだ!

本作最大の特徴は、移動と照準の操作を2本のスティックで行う点。つまり、移動しつつ上空の相手を狙い撃つことなどが可能なのだ。また、地上や空中を自在に飛び回る"ブーストアクション"は、これまでにない爽快なアクション性を実現。しかも、ただ爽快なだけではなく、ブーストを連続で決めていくことでのパワーアップ要素も用意されているのだ。詳しくは次ページ"ブーストコンボ"の解説で!

画面説明



1 シールドゲージ
敵の攻撃を食らうと減少

2 GVフュエルゲージ
GVナパームで必要

3 ブーストゲージ
ブーストするごとに減少

4 CAUTION表示
敵が近くにいることを表示

5 照準
武器の発射方向を示す

6 武器セレクト
使用中の武器を表示

7 時間経過
スタート時からの経過タイム

ゲームの大まかな流れ

1 ブリーフィング



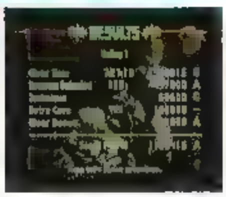
➡ステージ突入まえの準備を行う。ミッションのクリア条件や面の概要、敵の説明が受けられる。

2 ステージ攻略



➡ケリーとサフのどちらかを選択してミッション開始となる。クリアー条件を達成すれば終了。

3 リザルト



➡クリアー後にはスコアなどの成績を表示。クリアー時間などの功績に応じて、GVPが得られる。

4 パーツ購入



➡GVPを消費することで強化パーツの支給が受けられる。武器や装甲の強化など、種類は多数。

タイトル	ガンヴァルキリー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションシューティング
発売日	3月21日	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	スタッフ	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
セーブ	8ブロック	[illegible]	[illegible]
その他			

2本のスティックを同時に使うという、Xboxのコントローラの特徴を最大限に活かした3Dアクションシューティング。発売まで1ヵ月を切った今回は、これまでにない爽快感を生み出す新新なゲームシステムに迫る!!



高機動連撃で敵を討て!

ブーストコンボで自在に宙を舞え!

空中で連続してブーストをつなげることで、ブーストコンボがスタート。コンボの回数にあわせ、ブーストゲージ中央のカウンターがアップしていく。一定回数以上コンボをつなげることで、GVフュエルの回復や武器のパワーアップといった特殊効果が発動。最終的には、無敵状態にまでなるのだ。前後左右にテンポよくブーストしながら、威力の上がった武器を撃ち込むアクションは、爽快感バツグンだぞ。ただし、途中でホバリング状態や地上に降りてしまったり、攻撃を受けてしまうと、コンボはキャンセルされ、特殊効果も終わってしまう。

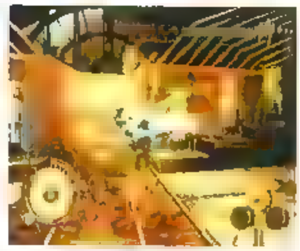
●ブーストコンボ条件

CAUTION表示(臨戦モード)時に、空中で各種ブーストアクションを連続して行う



武器性能アップ!

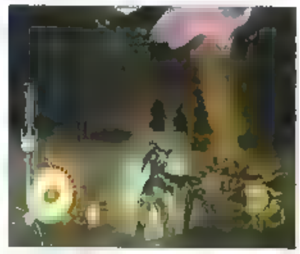
ブーストコンボをつなげていくことで、特定の武器(ヒートブラスターと火縄キャノン)が一時的にパワーアップする。具体的には、コンボ数が8、16、24回の時点で段階的に強化されていく。通常は硬くてこずるような敵も、パワーアップした武器ならカンタンに倒せるワケだ。



↑ブーストゲージが光ったときがパワーアップの合図。敵に攻撃をブチ込め

さらにつなげば無敵に!

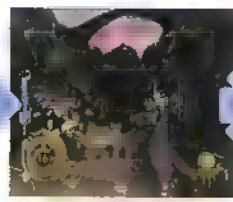
コンボを25回つなげば、ギアスキン(アーマー)の出力が最大まで高まり、プレイヤーは無敵状態に。無敵は一定時間続き、地上に降りても効果が消えることはない。しかも、武器もパワーアップしたままといいことずくめ。ただし、25回つなげるには、けっこうテクニックが必要。



↑全身からもやが立ち上り無敵状態に。敵に触れてもこのとおり、ノーダメージ!

連続ブーストによる華麗なる空中機動を見よ!



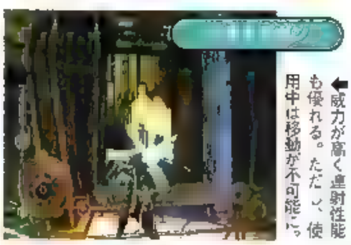




機動性重視 ケリー・オレンメイ

細身な身体で機敏な動作がケリーの特徴。ブーストアクションがとにかく軽快で、前後左右にす速い回転アクションを見せる。標準のヒートブラスターに加え、最初のミッションで連射の効くドライブガンを入手できる。しかも強化パーツが豊富で、ゲームの進行とともに大幅なパワーアップが行えるのだ。扱いやすさに長けた、初心者～中級者向けのキャラクターといえるだろう。



➡威力は小さいが機動性を確保しつつ攻撃可能。



⬅威力が高く連射性能も優れる。ただし、使用中は移動が不可能に。

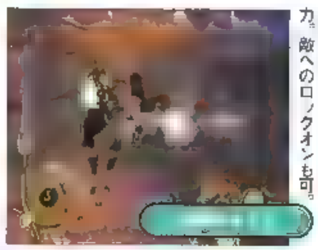


↑パワーを解放し一定範囲の敵に大ダメージを与える。ただし地上でのみ発動可能。

機動性と攻撃力 異なる能力の主人公たち

攻撃力重視 三島サブロウタ

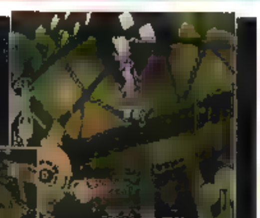
ケリーと比べると機動力は著しく低く、動作もワンテンポ遅れるようなクセのあるサブ。しかし、標準装備の火縄キャノンの攻撃力は高く、大抵のザコ敵を一撃で葬る威力を持つ。大幅なパワーアップは望めないが、使いこなすほどに強くなる、上級者向けのキャラクターだ。



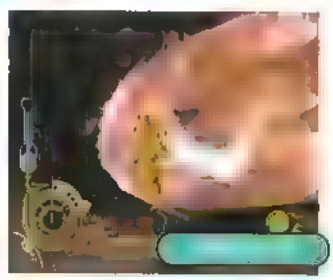
⬅連射は効かないが高威力。敵へのロックオンも可。

プラズマフック

ふたりが共通で装備している武器。ロック可能なターゲットへと打ち込むことで、ブーストジャンプでは届かないような高い場所へとす速く移動できる。また、パワーアップを購入することで攻撃力が付加される。




⬅⬆ターゲットにフックを発射。一気に上昇だ!



↑地上では一定範囲に攻撃。空中で発動すれば、向いている方向に一定距離を突進。

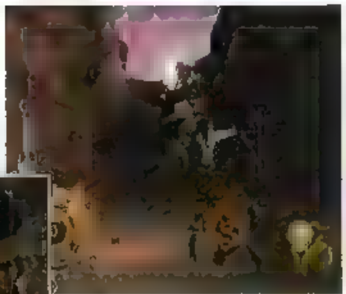


戦いの舞台 ゲーム序盤の

STAGE 1 渓谷1

ドライブガンを回収し、出発点まで帰還せよ

殖民惑星ティルナグに到着したガンヴァルキリー隊が最初に行うミッションは、渓谷のもっとも奥に投下されたドライブガンの回収。そして、無事に出発地点まで帰還することにある。さすがに最初のステージだけあって、敵の数や配置には難しさは感じられない。ただし、道中には高く切り立ったガケが点在し、プレイヤーの行く手をさえぎる。空中でのブーストアクションの腕前が試される最初のシーンだ。





←↑最深部に到達し、泉のそばに落下していたドライブガンを回収。だがつぎの瞬間 待ち構えていた蟲どもがプレイヤーに襲いかかる。蹴散らせ!!



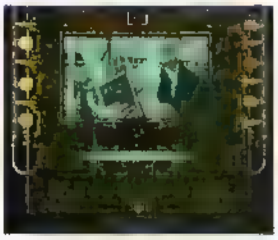
←ステージの途中で基本的な操作説明が表示される。練習しながら先へと進もう。



→テーブル状の足場が林立する奇怪な地形。足元を見下ろせば、蟲がウジャウジャと!!

物語の外堀を埋めるボゥのレポート

ゲームの物語は、GVのサポート隊員ミリディアン・ボゥ中尉のレポートの形で知ることができる。今回の事件や、物語のカギを握る人物ヘブル・ゲイトに関する出来事が書かれたこのレポートは、任務を進めていくことで新たに追加されていく。



←事件のあらましやドクターの人物像など、物語が明らかに。



惑星ティルナグの特異な地形

STAGE 2 渓谷2

敵を殲滅せよ

ステージ1と同様の渓谷ではあるが、洞窟など地形はさらに複雑なものとなる。しかも、クリアー条件が敵の殲滅であるため、おのずと交戦回数は増えることに。もっとも特徴的なのが、深く切り立った谷間のシーン。足元にはなにもない状態なので、操作をあやまると谷底へと真っ逆さま。うまく上昇気流をつかまえ、空中を進んでいく必要がある。なお、ステージ2は"渓谷2"と"移民ベース1"のどちらかを、任意に選べる（残ったほうがステージ3）。



洞窟内へと侵入!!



↑→ステージ中には不気味な洞窟が口を開ける。入り組んだ内部を通り抜けると、別のフィールドへとつながっている。



↑す速い動きで空中を移動する蟲が出現。こちらもブーストアクションを駆使して反撃するのだ!









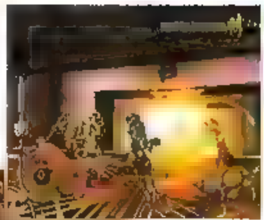
地面のない谷間を気流に乗って進め!!

ステージを一挙紹介!!

STAGE 3 移民ベース1 敵を殲滅せよ

名前のとおり、ティルナグに移民した人々が暮らしていた建造物。目的はステージ2と同じく、敵の殲滅だ。無人となった内部は、蟲の巣窟と変わり果てている。なおかつ、高低さのある立体的な作りで、迷路のように入り組んだマップ構成となっている。細い通路の死角からは、いつ蟲が襲ってくるかわからない。白ボタンでいつでも呼び出せる全体マップを見ながら、慎重に行動する必要があるだろう。

➡壁や天井だろうと関係なく動き回る蟲ども。プレイヤーの死角からイキナリ出現してくることも多い。





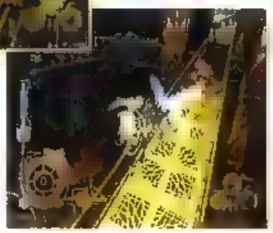


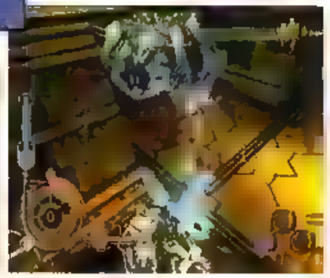
⬆建物内だけに、段差は多い。高い位置から下へ見下ろしての攻撃が有効か!?

通路の奥に敵が潜む!



⬅行き止まりに思える場所でもフック用のターゲットが!!

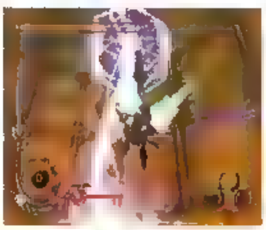




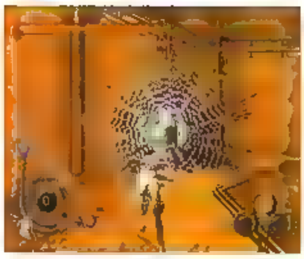
➡天井近くを走るキャットウォークにまで蟲の姿が。一匹残らず排除するのだ!

STAGE 4 ダイヘルムの処理 敵を倒しコアを回収せよ

これまでのステージとは異なり、巨大な蟲との1対1のバトル――ボス戦となる。硬い殻で覆われたダイヘルムは、こちらの攻撃を跳ね除けてしまうが……。弱点を見つけ出し、ダメージを与えるのだ。なおこのステージでは、機動力に優れるケリーのみが出撃可能。

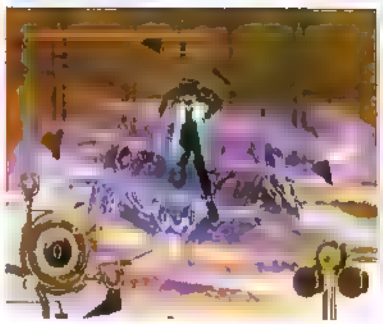


⬇ダイヘルムが発生させる光球。近づくと直下に雷撃を放ってくる。



⬆ある程度ダメージを与えると攻撃方法が変化。プレイヤーが近づくと鋭い針が!!

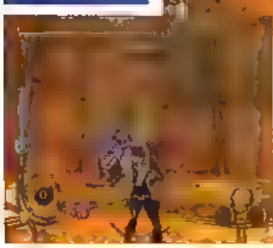
弱点を探り当てろ!



➡回転して竜巻を発生させながら、プレイヤーへと近づいてくる。ヤツの弱点はどこにある!? 手当たり次第に撃つか?

上昇下降の連続攻撃!





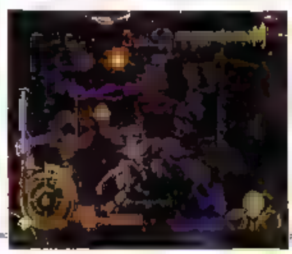
⬆⬅プレイヤーを押しつぶすように、上下動をくり返すダイヘルム。全方位の空間を最大限に活用し、ブーストアクションで逃げ切れ!!

NEXT STAGE ……戦いはさらに激しさを増す!!

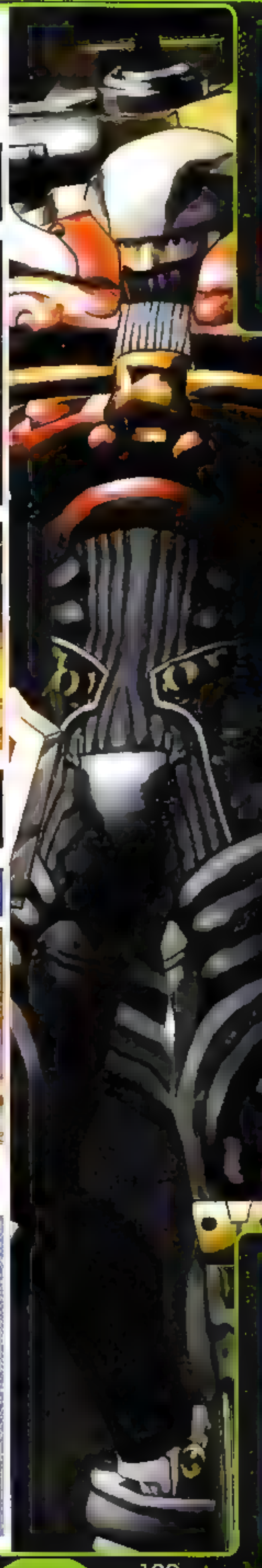
今回紹介した面はほんの序盤。この先のステージでは、新種の蟲が出現し、マップはより複雑さを増す。熱く戦え!



⬆制限時間内に敵を殲滅するミッション。底の見えない縦穴を降下していく。



⬅点在する足場を頼りに最上部へ。足元には毒沼が!!



この独特な世界観、操作性はどのようにして生まれたのか？　無事マスターアップを迎えたばかりのスマイルビット開発陣を直撃、コンセプトをじっくり聞いたぞ！

『ガンヴァルキリー』開発者インタビュー



"歩く"のではなく、"飛ぶ"！一度も足をつかずにクリアーも可能です！

最初はネットワーク対戦可能なガンシューティングだった!?

――まずは開発の経緯から教えてください。

五百蔵　企画当初はドリームキャストで開発していました。なので、この時期から計算するとずいぶん長くやっている感覚もありますね。最初は右手にガンコントローラー、左手に通常のコントローラーを持って操作するというかなり特殊なものだったんです。それにもっとストーリー性の強いものでしたね。謎解き要素もあって、どちらかといえば『バイオハザード』っぽいテイストだったかな。ドリームキャストということもあってネットワーク対応だったんですよ。だから『ネットガン』っていうタイトルで進行してました。最終的には"ネット"でもないし"ガンコントローラー"も使わないので、最初のコンセプトとは随分違ったものになってますが。



　その後、PCへの移植も決まって並行作業で進めていたところ、Xboxへの移行・制作が決まったんです。

永田　はじめて触るハードでしたが、すごく作りやすかったですね。スマイルビットの前身はPC関連のソフトを手がけていた部署なので、Xboxでの開発はかなりスムーズでした。一般的に言われているようにホント開発しやすいですよ。非常にバランスが取れてます。ボトルネックになるようなものもないので、スペックどおりの性能がホントにちゃんと実現できるんですから。

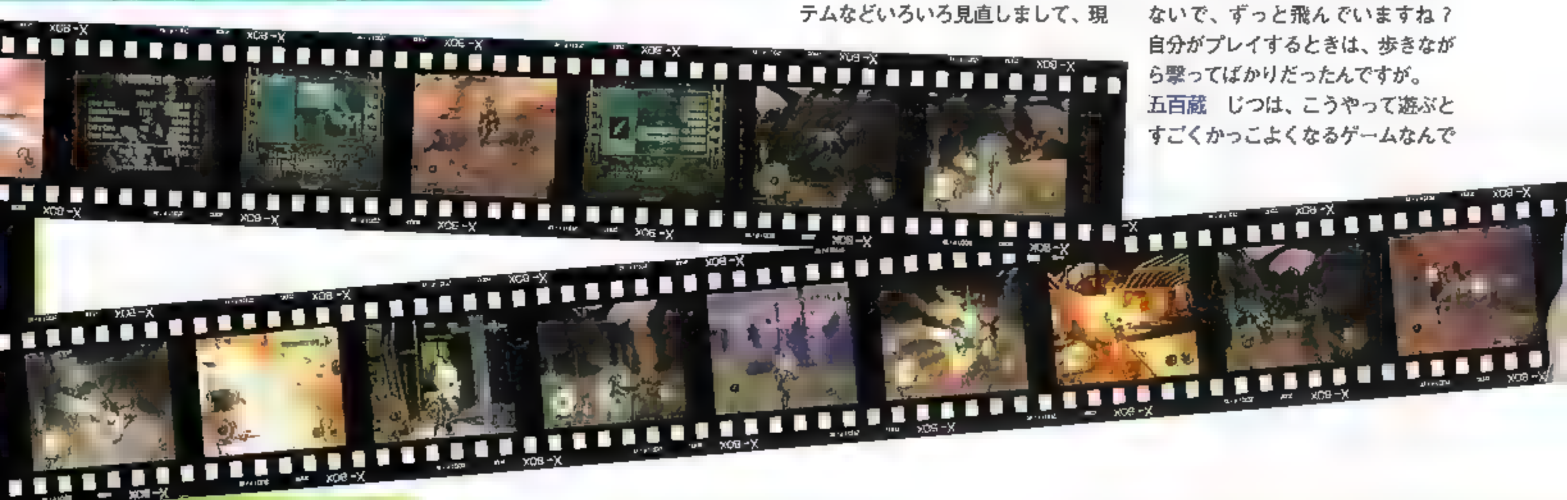
井手　それで、Xboxへ移行するのをキッカケに、もう一度ゲームシステムなどいろいろ見直しまして、現状のスタイルになりました。3D空間を自由に飛びまわれるシューティングにしたい、ということになってスティックをふたつ使う操作になったんですよ。

五百蔵　ちょっとクセのある操作なのですが、これをマスターすればかなり爽快な動きができます。自分はファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』すらもロクに操作できないほどアクションゲームは苦手なんですが、それでもこれだけの操作ができるようになりましたから。

よりかっこよく操作するなら、フートコンボを駆使せよ！

――（ここで模範プレイを見せてくれる）あれ？　一度も地面に着地しないで、ずっと飛んでいますね？　自分がプレイするときは、歩きながら撃ってばかりだったんですが。

五百蔵　じつは、こうやって遊ぶとすごくかっこよくなるゲームなんで



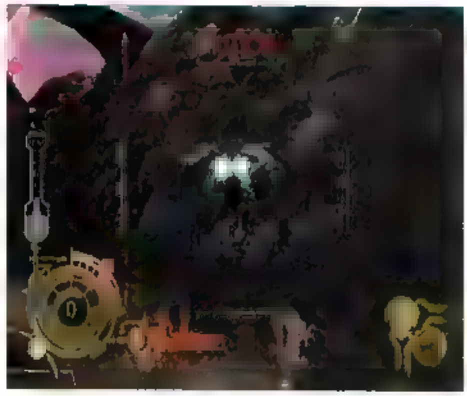


すよ。左トリガを引きっぱなしでブーストジャンプしていると一定時間で切れてしまうんですが、前後左右のブーストダッシュを小刻みにつないだり方向転換したりするブーストコンボを行うことで、かなり長時間浮いていることができるんです。
井手　慣れないうちは、壁や高台に上るためにブーストジャンプするだけで、あとはずっと地上を歩いている感じだと思うんですが、操作のコツをつかむとブーストコンボだけでほとんど空中にいることができます。ぜひマスターしてください。本当はチュートリアルを入れて、ハデなアクション操作を修得させるようなモードを入れておくべきだったんですが、時間の都合でどうしても入れることができなくて……。
五百蔵　いちおう、1面で基本操作を、2面でブーストダッシュを修得できるようなステージ構成にしているのですが、ブーストコンボで長時間空中にいることができるという操作は、実際にそのプレイをみてみないとちょっと難しいかもしれません。
――1面はホントに簡単なステージですが、2面からかなり本格的な内容になりますよね。
井手　いまどき珍しいぐらい硬派なアクションシューティングゲームだと言われてます。ホントにかなりストイックなアクションゲームだと思いますが、操作に慣れれば慣れるほどうまくなっていく感覚が味わえますよ。2面以降は、空中制御ができるようになれば簡単にクリアーできるはずです。
五百蔵　とりあえずは、ゲームを立ち上げてそのまま放っておくとデモプレイになりますので、それをじっくりと見てください。ブーストコンボでかなり空中に浮いた状態で突き進んでますから。コンピューターが操作しているからって、インチキして飛んでいるわけじゃないですよ。ホントにデモどおりのプレイが可能なので。
井手　2本スティックで、しかも押し込む動作があるのでかなり特殊な印象があると思うんですが、指はホームポジションのままほとんど動かさないんですよ（人差し指はそれぞれのトリガ、親指はそれぞれのアナログスティック部）。ちょっと敷居の高さを感じてしまうかもしれませんが、それを乗り越えれば気持ちいい世界が待ってます。
五百蔵　とにかく「押し込んで、押し込んで」って感じで！　マウスボタンをクリックするような感覚でクリッとやってもらうと、いい感じで飛んでいられますよ。

これだけ広い3D空間を飛べるゲームはいままでなかった

――気の早い話ですが、続編などは企画にありますでしょうか？
五百蔵　じつはつい先日マスターアップしたんですよ。でも、やりきれなかったことがたくさんありました。続編は機会があればぜひやりたいです。プレイキャラやステージ数はもっとたくさん入れたかったですし。
井手　もう少しストーリー性を膨らませたり、企画当初にあったネットワーク対戦とか、いろいろ考えたいですね。Xboxのネットワークサービスはクローズド（PCなど他機種は入ってこれない）ですよね？　これ、賛否両論あるかと思うんですが、自分としてはそのほうがやりやすいですね。速度の問題とか余計なこと考えず、純粋にネットワーク機能のことだけに集中して開発できるじゃないですか。『ガンヴァルキリー』に限らず、つぎに作るタイトルはタイミング的にもネットワーク対応となるでしょうね。
永田　まだまだXboxの性能を使い切ったとは言えないのですが、使いきれるとどんなふうになってしまうのか、ちょっと想像できませんね。これだけ広いマップであれだけのポリゴンを表示して……っていうのは、Xboxだからこそ実現できたこと。他機種へ移植できるかと聞かれると、かなり厳しいと思います。
五百蔵　これだけハデに3D空間を飛び回るタイプのアクションゲームって、いままでになかったと思うんです。さらにこれがもし対戦になったら……と、考えただけですごくおもしろそうですよね？　もしかしたらぜんぜんゲームにならないかもしれないんですが。





⬆ブーストコンボを細かくつなげていくと、地上に降りることなくずっと空を飛んでいられる。これはぜひマスターしたい！

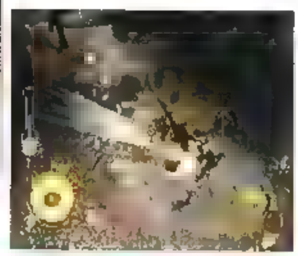
独占 大プレゼント！「ガンヴァルキリー」体験版を発売まえにお届け100名！

写真からはなかなかな伝わらないこのかっこよさ、発売まえにぜひユーザーのみんなにも味わってほしいよなあ……なんて思っていたら、セガさんから体験版を100名分いただけることになった！　発売まえにお送りするので締切が3月7日とちょっと早めとなる。いますぐ応募しよう！
その中身はステージ1のみプレイ可能となっており、基本操作の練習やゲームの世界観、雰囲気を味わうにはちょうどいいぞ。製品版を楽しむまえに、これでブーストアクションの練習を行うといいだろう。店頭でちょっと体験してみるのもいいけど、やっぱり家でじっくりと練習したいもんね？



⬆店頭でプレイできる体験版と同じ。ブーストアクションの練習をしよう。

⬇プレイできるのはステージ1のみだが、練習にはもってこいなのだ。



■応募方法

■締切
3月7日

■あて先

応募券
ファミ通Xbox
ガンバルキリー
体験版プレゼント



恋と料理の絶妙なハーモニー！ 恋のレストランいよいよオープン!!



ビストロ♡きゅーぴっと
bistro cupid

経営と恋愛が見事にマッチした、話題のシミュレーションゲームが間もなく開店。魅力的な12人の少女たちと、やり応え十分のシステム&イベントを徹底チェック。

タイトル	ビストロ・きゅーぴっと		
発売元	サクセス	ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
発売日	今春発売予定	価格	5800円(税別)
開発	サクセス	備考	キャラクターデザイン：[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他	スペシャルBOX版同時発売 価格：9800円(税別)		

一流の料理人を目指す12人の少女たち

シナモン王国最高の料理学校"聖シモン料理学院"で学ぶ主人公ラトーは、卒業実習として、1年間のレストラン経営を命じられた。彼は天性の料理センスと12人の少女たちとの絆を武器に、大料理師の称号を目指すため、"ビストロ きゅーぴっと"の経営に挑む。



主人公：ラトー・コリアンダー

王立聖シモン料理学院2年A組
得意料理 イタリア料理
age 16
hobby 料理



ふたつのゲーム目的

名門料理学校の卒業試験は レストラン経営！

ゲームの目的は、主人公の経営するお店を繁盛させながら、好みのヒロインとの恋愛を成就させること。ヒロインたちと仲良くなって、経営面でサポートさせていくことがポイントだ。



←スケジュール画面では、一週間単位で予定を決めていく。

1 レストラン経営の成功



➡メニューや内装、広告を工夫して、お店を繁盛させよう。

2 女の子と仲良くなる



➡女の子と仲良くなって、経営のパートナーにさせるのだ。



ラベンダ・スウィート

明るく開放的な彼女は、王国一のフランス料理レストラン"ラ・スウィート"のお嬢様。料理の知識と技術は抜群で、将来は父のような料理人になりたいと思っている。

DATA





セージィ・パイナップル

学院を卒業し、インド料理店を経営するセージィは、神秘的な力を持つ女の子。その力が原因で、穏やかな生活を望む彼女の身の回りには、不思議な現象が多発する。

DATA



サン・フラワー

幼い頃から貧しかったサンの夢は、お金持ちになること。世の中、お金がすべてと考える彼女は、ローラーブレード着用のファーストフード店でアルバイトに励む。

DATA





ラム・テイル

プロ級の釣りの腕前を持ち、教会でシスターの手伝いをするラムは人猫族の女の子。明るく活発な彼女だが、心の中では人猫族であることにコンプレックスを持つ。

DATA





と織り成す恋愛シミュレーションゲーム!!

ポイント 1 メニューや内装、広告を工夫して

店内は自由にレイアウトできる!

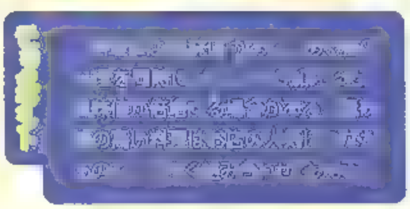
レストランの経営は、調度品をそろえたり、店内のデザインを変更したりと、自由にレイアウトができる。でも、それなりにセンスがないと、お店の人気を落とす場合がある。また、ヒロインたちと仲良くしていくと、主人公のお店を手伝ってくれることがある。女の子たちとの交流と経営を上手にこなしていけば、お店はどんどん繁盛していくはずだ。



←金額の高い調度品や厨房は、格式が上がる一方、維持費がかかるのだ。



←最初は店内の片隅から開始。まずは広告で知名度アップ。

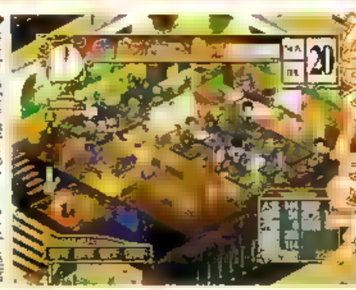


新メニュー完成!!



←新たな料理を開発したら、さっそくお店のメニューに加えてみよう。

お店をどんどん大きくしよう

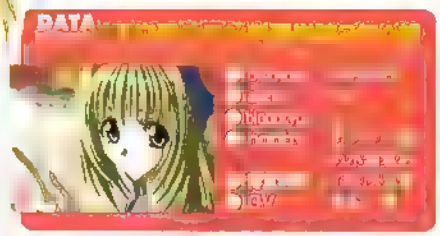


➡お店がお客で埋まってくると、座席の数や従業員への気配りが必要に。

メロウ・ブルーフラワー



メロウはブルーフラワー3姉妹の次女で、姉の経営する喫茶店を手伝いながら通学している。カントリー調の小物が趣味で、店内のコーディネイトは彼女が担当している。



スノー・ブルーフラワー



料理学院を優秀な成績で卒業した、ブルーフラワー3姉妹の長女。両親亡きあと、現在はふたりの妹と喫茶店を切り盛りしている。若さのわりに大人びた雰囲気を持つ。



ミント・ハイビスカス

同級生でありながら、なぜか主人公のことを"お兄ちゃん"と呼び慕う妹のような女の子。将来、かわいいケーキ屋を開くため、キッチン・カーに乗って毎日修行している。





サフラン・ターメリック

よりレベルの高い料理を求めて、シナモン王国に単身でやってきたサフラン。まっすぐな性格を持つ彼女の目標は、料理の腕を磨いて、天下一の料理格闘家になること。





女の子たちの想いをスパイスに

ポイント 2

街に出て女の子にアプローチ! 好感度を上げて経営のパートナーにさせよう

女の子に出会うほど好感度がUP!

ヒロインの好感度を上げるには、マップのどこかにいる彼女たちと出会うこと。好感度がアップすると、デートに誘えるようになったり、経営のパートナーとして活躍してくれたりする。女の子にはこまめなアプローチが大切だ。



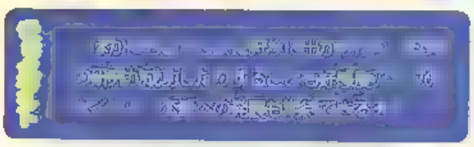
←会話中の選択肢は好感度を上げるチャンス。





街のいたるところで女の子が待っている!

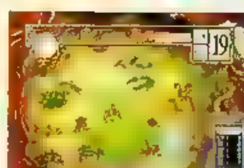
←同じ場所でも時間によって会えないこともある。



新たなパートナー



←仲良くなった女の子は、主人公の経営のパートナーになってくれる。



←狩りは最大ふたりの女の子を連れていけるぞ。

↓RPGさながらの迫力満点のバトルが展開。



狩りで好感度UPを狙え!

クレス・ウォーター



おおらかでさっぱりした性格のクレスは、拳銃を片手に世界各地を旅する"さすらいの料理人"を目指している。しかし、彼女は学院内でも迷子になる極度の方向音痴だ。



アップル・ベリー



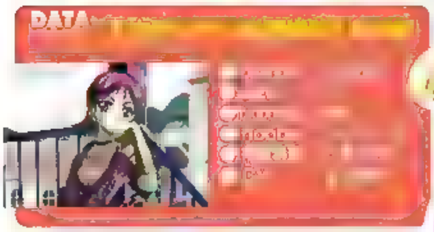
アップルは肉まん作りにすべてを賭ける元気な女の子。小さいころに迷子になり、空腹で泣いていたときにもらった肉まんが忘れられず、究極の肉まん作りを目指す。



ローズ・シナモン



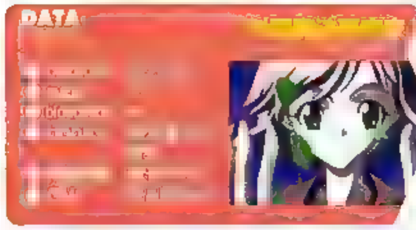
シナモン王国のお姫様で、学院に通う1年生。高慢な性格だが、本当はいたずら好きなふつうの女の子。和食だけではなく、忍術や日本刀など、日本文化に精通している。



メリッサ・レモンバルム



めったに姿を現さず、王国のどこかに住んでいるというメリッサは、アヤしげな魔術を操る料理魔法研究家。伝説の料理魔法を研究する彼女の野望は、なんと世界征服。



恋と料理を成就させよう!

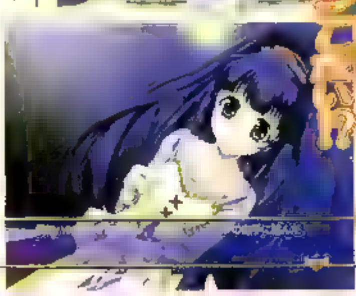
ポイント3 日曜日や祝日は経営から離れて女の子とデートを満喫しよう!



➡同級生のメロウと湖畔でデート。澄んだ水辺の側で何を思う?

成功の秘訣はデート場所!?

日曜日や祝日は、積極的に好みのヒロインをデートに誘おう。行き先が彼女と一致すると、誘いをオーケーしてくれる。何度かデートを重ねていけば、きっとキミの想いが彼女に伝わるはず。

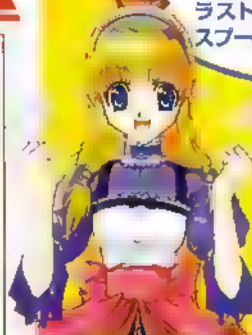




⬅ほかにクリスマスや舞踏会、バレンタインデーなどのイベントもあるのだ。

初回限定 どきどきレシピBOX

12枚のキャラクターイラストが入ったお皿とスプーンがついてくる!



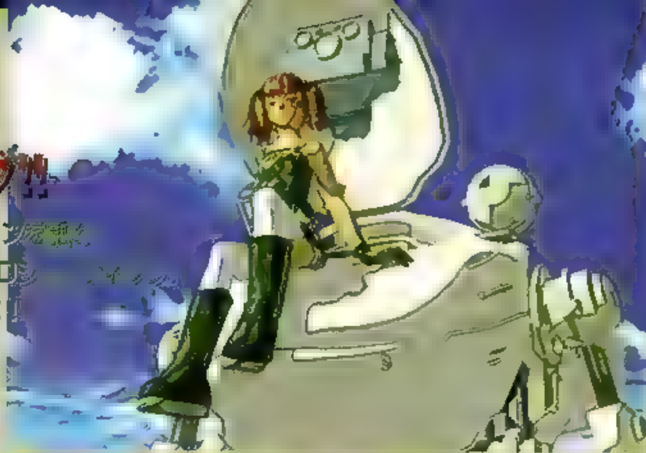
私たち12人それぞれのキャラクターイラストが入ったコースター、イラスト入りプレート、ロゴ入りスプーン、声優イベントへの参加応募はがきが入ったスペシャルBOX版が同日に発売。とても素敵なお皿&スプーンなので、みんなもぜひ、手に入れてね!



カスタマイズが楽しい、対戦型3Dロボットシューティング!!

独特のフォルムを持つマシーンが織り成す迫力のバトルをくり広げる3Dシューティング、いよいよその全貌が明らかに！





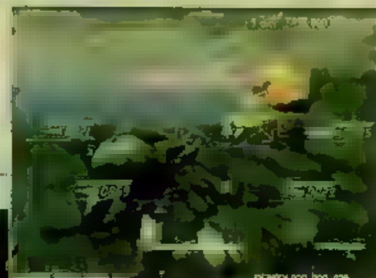
ファントムクラッシュ
PHANTOM CRASH

タイトル	ファントム クラッシュ		
発売元	元気	ジャンル	3Dロボットシューティング
発売日	2002年5月予定	価格	未定
開発	元気	制作者	プロデューサー：[illegible]
[illegible]	未定		未定
その他	未定		

近未来の架空の日本を舞台に展開する ハイテンションバトルエンターテインメント

環境破壊によって、首都としての機能を失った近未来の東京。この架空の世界を舞台にした3Dアクションシューティングが、『ファントムクラッシュ』だ。ゲーム中でプレイヤーの分身となるのは、"スクービー"と呼ばれる戦闘用機動歩兵。このスクービーを操って無差別のバトルロイヤルをくり広げる戦争ショー、"ランブリング"を勝ち抜いていくことがゲームの目的となる。個性的なスタイルのスクービー、バリエーション豊かな兵装、そして戦闘時における迫力満点の演出と、ゲーム性とビジュアルなどあらゆる面でハイクオリティーを追求した、アクションゲームマニアも納得の内容なのだ。

戦闘では地下道、平地、ビル街など多彩なマップが用意されており、状況に応じた攻略法を練る、3Dアクションゲームならではの楽しさも味わうことができる。スクービーを自在に操って、戦闘のカタルシスを存分に味わってみよう



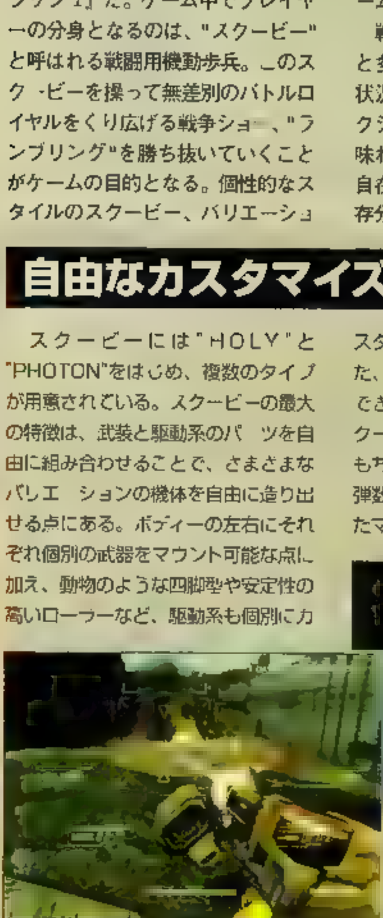


←↑さまざまなバリエーションを持つロボット"スクービー"を操って、壮快感満点のバトルをくり広げよう！

CUSTOMIZING

自由なカスタマイズでスクービーを強化せよ!!

スクービーには"HOLY"と"PHOTON"をはじめ、複数のタイプが用意されている。スクービーの最大の特徴は、武装と駆動系のパーツを自由に組み合わせることで、さまざまなバリエーションの機体を自由に造り出せる点にある。ボディーの左右にそれぞれ個別の武器をマウント可能な点に加え、動物のような四脚型や安定性の高いローラーなど、駆動系も個別にカスタマイズすることが可能なのだ。また、機体のカラーリングも自由に変更できるので、自分だけのオリジナルスクービーを造りあげることができる。もちろんパーツの交換だけでなく、装弾数を減らして機動力を上げるといったマニアックな設定も実行可能だ。





←↑カスタマイズの基本は、武装と駆動系の強化。加えて、地形に対応したパーツの組み合わせも重要だ。



終わりのない極限の戦闘!! "ランブリング"に参加して勝ち残れ!!

ゲーム中で行われている戦闘は"ランブリング"と呼ばれる。これはふつうの戦闘のように特定の敵を倒せば終了というわけではなく、それぞれの参加者がバラバラに戦う、いわゆるバトルロイヤルのような形式になっているのが特徴だ。全参加者のうち誰かが撃墜されれば、また新たに別の誰かが乱入してくる。つまり、自分が撃墜されるか途中退場しない限り、延々と戦い続けなければならないという過酷なシステムなのだ。自機のダメージや残弾数もつねに計算しながら戦わなければならないので、緊張感あふれる戦闘を楽しめることだろう。敵を撃破するごとに、敵のランクに対応した賞金が支払われる。そして貯めたお金で新たなパーツを購入し、自分の機体をさらに強化していくというわけだ。



↑勝っても負けても戦いは終わらない。それがランブリング。



➡やみくもに戦うだけでなく、引き際の見極めも重要になる。



↑ここはまぎれもなく、新宿アルタ前だ。アルタビジョンで敵影をチェックできる?

戦場は崩壊した東京!

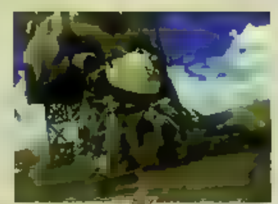




複雑な地形を有効に使え!

←かつての高層ビル街の名残か、大小の障害物が散乱している。起伏に富んだ地形をうまく利用したいところ。

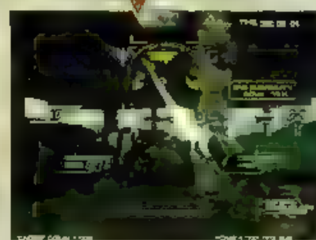
驚異の光学迷彩!



←スクービーの能力のひとつが、この光学迷彩だ。



←光を屈折させ、周囲に溶け込むように姿を消す。



↑これで一定時間は敵に視認されにくくなるのだ。

PHANTOM CRASH GAME STORY

2025年、日本国政府は環境悪化などを理由に首都東京を放棄し、新たに東京湾に"ネオ・トーキョー・シティ"を建設。"シンジュク"や"シブヤ"などのかつての高層建築街はトラッシュエリア(放置区域)と呼ばれ、隔離された。

数年後。そのトラッシュエリア内では"ランブリング"という戦闘ゲームが一大ブームとなっていた。機動兵器"スクービー"によって行われる激しい戦闘は、いまや最大のエンターテインメントとして熱狂的に支持されていたのだ。時に2031年。より過激さを増した戦いは、なおも続いていた……。



↑見覚えのあるビルが建ち並ぶなかで戦闘が繰り広げられる

敵か味方か? 5人のライバルキャラクター

RIVAL

ここで紹介する5人は、ゲーム中でプレイヤーに直接関わってくるキャラクターたちだ。ときには味方、ときには敵。自分の目的を果たすために、プレイヤーを利用しようとするのだ。



ジョーカー

ふだんはクラブでVJをしているが、しょっちゅう仕事を抜け出してはランブリングに参加している。



揉子

勝いのためなら手段を選ばぬ13歳の少年。テレビに映って目立てるこのバトルに、人生を賭ける!



ペッパー

ランブリング参加者の集うクラブで働く受付嬢。それだけでは飽き足らず自分も出場することに。



ミルッヒ

おいしいご飯に目がない12歳。倒した敵からは徹底的に金品を巻き上げてゆく、非情の少女。



幹部@TK23

ランブリングで戦う女性出場者の勇姿に惹かれて集まった、追っかけ集団"GIP"の幹部。

ホログラフアイドル モナリザ

MONA-LISA

現在大ブレイク中のホログラフアイドル。これまでに配信された曲がすべてメガヒットという人気ぶりだが、その一方でモデルの制作者をはじめ、謎とされる部分が非常に多いキャラクターだ。



←これはゲーム中に登場する、モナリザのシングルジャケット。



スクービーのカラーリングデザインに あの横山 宏氏も参加!

⬇SFアート界で著名な氏の独特な配色が、世界観をよりリアルに見せる。

このゲームにはイラストレーターの横山宏氏が、機体のカラーリングデザイナーとして参加している点も見逃せない。右は氏のラフ画の一部だ。



UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP TAPOUT 2



"星の王子様"宇野薫も参戦！本家"何でもあり"大会、Xboxで開催!!

"何でもアリ"のルールで知られるバーリ・トゥードのスリリングな闘いを味わえる本格派格闘ゲーム。キミはアルティメット王者になれるか!?

アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ2 タップアウト
発売元 カプコン　ジャンル バーリトゥード
発売日 2002年4月18日発売予定　価格 6800円（税別）
開発 Crave　制作者 —
ゲームデータ：7ブロック／キャラクターデータ：4ブロック

ポジショニングの駆け引きは本物！ 相手の千手さきを読め!!

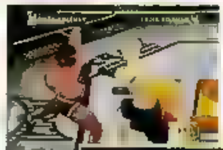
総勢27人のUFCファイターが実名で登場！



オクタゴンと呼ばれる金網に囲まれた8角形のリングで、殴る、蹴るなど何でもありの闘いをくり広げる格闘技。それがタイトルにもなっているアルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ（以下UFC）である。本作では、実在するUFC戦士27人が登場し、実際の大会さながらのアツいバトルを楽しめるのだ。どんな不利な状況でも一発逆転が狙えるので、つねに気の抜けない真剣勝負になることは必至だぞ。

勝負を決するのは的確な判断

本作では4つのボタンで両手、両足の攻撃をくり出すという操作方法をとっている。この組み合わせで、コンビネーション攻撃やタックル、関節技などを行なうこともできるぞ。さらに、基本となる立ち技での攻防からグラウンドへ移行してのポジションの取り合いでは、相手の攻撃を予想して対応することが重要となる。たとえ圧倒的に不利な体勢になっても、関節を極めて一瞬で逆転することも可能なのだ。



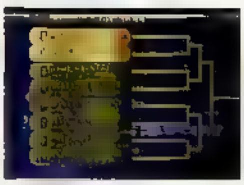
←立ち技主体か、グラウンドにもちこむか。得意な間合いで闘おう。



➡マウントを取られていても、一発逆転のチャンスはある。

多彩なモードでチャンピオンを目指せ！

本作には、4つのゲームモードが用意されていて、最大8人まで楽しめるようになっている。UFCモード、トーナメントモードでは、ライバルを蹴散らしてチャンピオンを目指そう！



←UFCモードなどのトーナメントで、キミの実力を試すのだ

アーケードモード
もっとも手軽なひとり用モード。試合に勝っている限り、延々とプレイできる。

UFCモード
大会に参加し、優勝を目指すモード。CPUと闘って勝利をつかみとれ！

トーナメントモード
最大8人のプレイヤーが参加できるトーナメント。友だちを集めてプレイしよう。

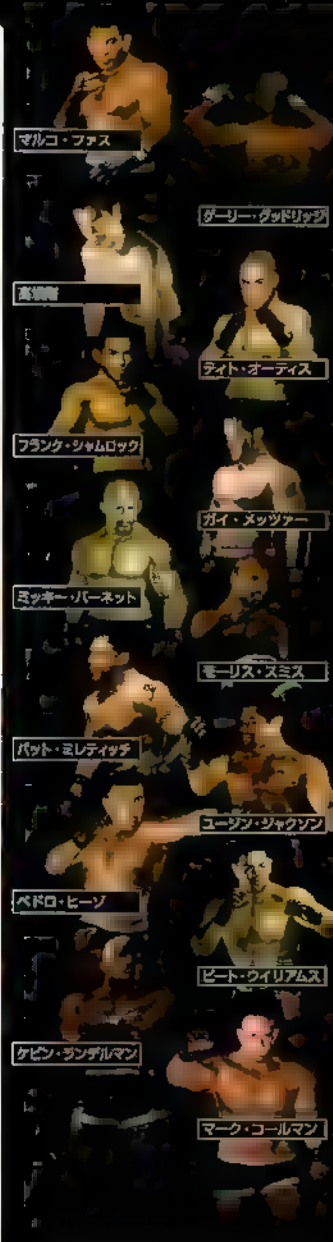
バーサスモード
対戦用のモード。コンピューターどうしの対戦を観戦することもできるのだ。

クリエイトファイターで選手を作ろう!!

本作のエディットモードでは、特性や格闘技経験などのパーソナリティーを設定すると、自動的にふさわしい技が選ばれるという仕組みだ。作成した選手はすべてのモードで使えるぞ。



←カラダや顔は自由に選べる。中にはユニークなものも用意されている。





あのSFシューティングアドベンチャーがいよいよ4月25日に国内発売決定!

プレイヤー視点で展開するアクションシューティング「HALO」。今号は日本版の魅力について報告だ!

タイトル	ヘイロー		
発売	マイクロソフト	ジャンル	SFシューティングアドベンチャー
発売日	2002年4月25日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Bungie Studios	制作者	プロデューサー：田寺[illegible]
[illegible]	未定		
その他	Xboxシステムリンクケーブル対応（最大16人まで）		

プロデューサー田寺さんが語る日本版『HALO』のヒミツ

――移植で苦労したことは?

田寺　まず日本語字幕にするか日本語音声にするか悩みました。ゲームの特性的に字幕を読んでいるヒマがないことから日本語音声に決定したのですが、最終的には日本版独特の味が出る結果になったので正解だったと思ってます。

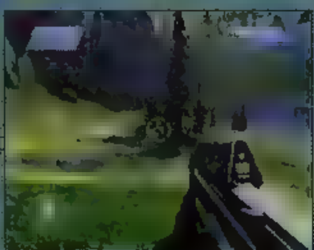
――ゲームの魅力は?

田寺　エイリアンとのバトルがとにかく爽快なので、ストレス解消にもってこいです。あとはストーリーでしょうか。あっと驚く結末が待っているので、"SFスペクタクル超大作"みたいなおもしろさが詰まってます。

また、これは日本版だけの仕様なのですが、ソフトにレベル1を攻略するためのミニガイドブックが同梱されますので、「難しいゲームかも」と思っている人も楽しく遊べます。マルチプレイも燃えますよ。ケンカになるくらい熱くなれます。

迫力の戦闘も、緻密なストーリーも、プレイヤーがハマれる作り込まれた世界観も、ホントにいろんな意味でオススメの作品です。発売に向けていろいろなイベントなども開催する予定なので、お楽しみに!

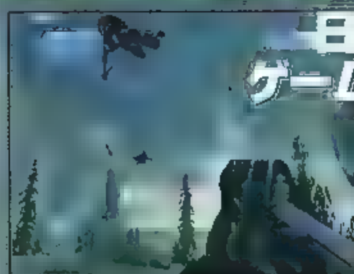
日本版『HALO』のうれしい変更点が発覚!





日本版では、キャラクターの音声を全編日本語に吹き替え、文字情報を日本語化。これによってゲーム進行もスムーズになり、戦闘中もさまざまな情報が、コンピューターからの情報として音声で伝えられることになった。これで戦闘中も状況把握がしやすくなる。また、戦場での心強い相棒、武器の情報も音声によって耳から情報が入ってくるため、"字幕を読む"という負担はない。これで戦闘に没頭できるだけでなく、生存確率も上がるはずだ。

日本語音声導入でゲームに集中できる!





激しい展開を見せる序盤をダイジェストで紹介!



戦艦オータムでコールドスリープから目覚めた主人公は、事情も飲み込めぬまま、いきなりエイリアンの攻撃を受けることに。まずはここからの脱出が目的となる。

戦場となっている艦内はエイリアンだらけ。戦闘の基本などをマスターしつつ、苦戦している味方を助け、救助艇へと向かうことになる。そして辛くも脱出に成功するが、救助艇が不時着したのは謎の惑星「HALO」。この惑星で主人公を待つものは……。



新モード搭載でさらにサイ[illegible]ロボットアクション登場！

機甲兵団 J-PHOENIX+

タイトル	機甲兵団J-PHOENIX+		
発売元	タカラ	ジャンル	カスタマイズアクション
発売日	2002年3月発売予定	価格	6800円（税別）
開発	タカラ	スタッフ	プロデューサー[illegible]
［illegible］	未定		
その他			

PS2[illegible]

パンツァーフレームを操り、任務を遂行せよ!!





巨大人型兵器・パンツァーフレーム（PF）を操りながらさまざまなミッションを遂行する。登場PFは機動性重視、軽量級、火力性能重視、重量級など、種類は豊富だ。PFのデザインコンセプトは大河原邦男氏。PFは自分好みにカスタマイズできる。



パンツァーフレームとは

全高10メートルにもおよぶ巨大人型兵器の呼称。全身16カ所のパーツで構成され、各部ごとにカスタマイズ可能なため、汎用性が高い。

これがオリジナルEXモードだ！

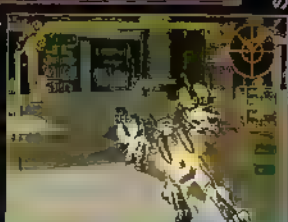
Xbox版の追加モード。3機のPFで構成された小隊を操り、ミッションをクリアーしていく。リアルタイムで操作する機体を切り替えたり、3機のPFをそれぞれカスタマイズできたりする。



←僚機を指揮し、プレイヤーの部隊が攻撃を仕掛けていきます。



↑レーダーを確認し、敵機の居場所を確認することが戦場では重要だぞ。



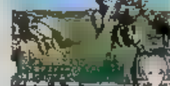
➡工場らしき建物の中での戦闘。うまく回り込んで攻撃だ。

多彩なゲームモードを収録

本作に収録されているゲームモードは、どれもプレイヤーの挑戦意欲をそそるものばかり。ここでは、EXモード以外のモードを解説していく。Xboxオリジナルのモードとともに、これらのモードも楽しもう。

ストーリーモード

プレイヤーは、亡きグレン将軍の影武者としての役割と、アルサレア軍のエースパイロットであるグレン小隊隊長というふたつの任務を遂行していく。



←ストーリーモードでは、キャラクター間の会話もある。隊長として の役割を果たそう。

百機斬りモード

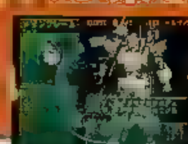
プレイヤーの操るPFの耐久力が0になるまでに敵機を何機倒せるか競うモード。倒した敵機の数に応じて賞金がもらえ、その賞金はストーリーモードで使える。

バトルモード

画面2分割でプレイヤーどうしが戦ったり、CPU相手にフル画面で戦闘を楽しんだりする。もちろん、カスタマイズしたPFも使える。いわゆる対戦モード。

やっぱりカスタマイズが楽しい！

[illegible]



世界中で親しまれてきたアドベンチャーの最新作!

1994年にパソコン用ソフトで1作目が発売されて以来、世界中の人々に楽しまれているアドベンチャーゲーム『ミスト』シリーズの最新作がXboxに登場!!

MYST III
EXILE
THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

タイトル	ミスト III:エグザイル		
発売元	メディアクエスト	[illegible]	アドベンチャー
発売日	2002年4月発売予定	価格	6800円([illegible])
開発	プレストスタジオ(アメリカ)	対応者	[illegible]
[illegible]	50ブロック		
その他			

幻想的な世界を冒険し、陰謀を解き明かす



リアリティー溢れる映像で描かれた幻想的な世界と、硬派な謎解きで世界中から支持されてきた「ミスト」シリーズ。そのシリーズ最新作が、この『ミスト III:エグザイル』だ。今作では、まったく異なる幻想的な5つの時代を冒険しながら、敵の陰謀を解き明かしていくのが目的。世界を表現しているグラフィックはもちろんのこと、風の音や水面などのエフェクト効果の細部にいたるまで、徹底的に臨場感を追求した作りになっているのが特徴だ。



↑部屋の中央には怪しい物体が。この部屋は[illegible]いなんなのだろうか? 調べる価値がありそうだ。

鋭い観察力と頭脳で謎を解け!





↑上の写真では扉が閉まっている。しかし付近の仕掛けを正しく操作すると[illegible]。

硬派な謎解きで有名なこのシリーズ。その硬派な姿勢は本作でも健在だ。さまざまな謎を解明していくにはプレイヤーの鋭い観察力、知力が必要になってくる。しかし、解明できない謎はないので、決してあきらめずチャレンジすることが重要だ。





←地道な探索によって、初めて謎が解明できる。何事も根気が必要だ。



↑用途不明のさまざまな物体を根気よく調べ世界を探索していこう。謎解きの最後の決め手となるのは、もちろんキミの頭脳だ。



その美麗な世界を堪能しよう

本作は、世界を360度自由に見渡せるフリールック・ムーブメント・システムを搭載している。難解な謎を解明していくにしても、のんびりと幻想的な世界を探索するにしても、どっぷりと雰囲気に浸れること間違いなし。



2001-2002NBAシーズンを再現! 神様ジョーダンも復活!

NBA LIVE 2002

NBAライブ2002

華麗なパスワークや迫力あるダンク、そしてスピーディな展開などでファンを魅了し続ける、世界最強最高のバスケットリーグNBAを完全再現!

タイトル	NBAライブ2002		
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	バスケットボール
発売日	2002年3月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	制作者	プロデューサー:[illegible]
[illegible]	ゲームデータ:63ブロック		
その他	未定		

細部にまでこだわった本場アメリカ生まれのバスケットゲーム!

この『NBA LIVE 2002』は、バスケットの本場アメリカで評価されてきた人気シリーズ。最新版となる今作では、2001-2002シーズンのデータを搭載し、演出面も強化。選手の動きにも新たに100以上のモーションを追加し、より細かいリアルな動きを再現している。

伝説の背番号23がウィザーズで復活!!



➡今季から再びユニホームを着た神様マイケル・ジョーダンでプレイ可能!

⬇臨場感溢れる歓声、解説者のコメント、ベンチの選手たちの動きなど、演出面も充実。本場の雰囲気が楽しめる





⬅モーション追加にはロケッツのフランシスが全面協力。ハイポリゴンとサイバースキャンで描画される選手の動きに注目

NBA全チームに加え、往年の名選手も登場

NBA、NBAPAの公認により、全29チームが参戦。MVP男オニールやポストジョーダンの最右翼アイバーソンなど、スター選手が実名で登場する。

それだけでなく、バードやマジック・ジョンソンなどの伝説の名選手が使用できるオールスターチームまで参加。夢の対戦が可能となった。



⬆50年代から90年代まで、年代ごとに4チームが参加している。



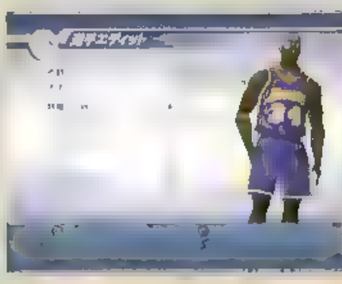
⬆イースタンオールスターチーム対50年代オールスターチーム。夢の対戦が実現!

フランチャイズモードでオーナー気分満喫

今作の目玉のひとつが、オフシーズンのドラフトから契約まで、10年間ゼネラルマネージャーとしてチームをマネジメントできるフランチャイズモード。もちろん、好きなNBAのチームを選択してプレイできる。低迷の続くブルズにジョーダンを復活させて王国再建、なんてことも可能ってわけだ。



➡1試合だけを楽しむモードやシーズンを戦うモードもある。





⬅トレードを駆使してチームを強化。GMの大切な仕事だ。

⬅選手をエディットしてデビューさせることもできる。チームの中心選手になれるか!?

迫力ある試合を楽しもう!

パス、シュートなど基本的な動きは各ボタンに割り振られており、操作はいたってシンプル。しかし、オフェンス16種類、ディフェンス9種類と細かいチーム戦略の設定も可能で、上級者もやり応え十分の試合が楽しめる。

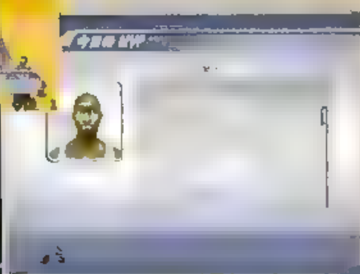


⬆フェイクボタン+各種ボタンを活用することにより、ハイレベルなオフェンス、ディフェンスも可能となる。





➡⬇注目のプレイはテレビ中継さながらのオートリプレイで再生!



⬅試合終了後、さまざまなデータを閲覧できる。今夜の主役はジョーダン!



単純明快！ ドタバタアクションここに登場!!

複雑な操作はなく、誰にでも簡単に楽しめるのが魅力の『マジデスファイト！』。今回は、ゲームの概要と、登場キャラクターを解説していくぞ！

タイトル	マジデスファイト！		
発売元	拓洋興業	ジャンル	どたばた対戦アクション
発売日	4月25日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	拓洋興業	担当者	プロデューサー：[illegible]
[illegible]	未定		
その他	アーケードスティック対応		

STORY

魔法学園「ヴィヴィントビーン」。魔法使いのタマゴたちが通うマンモス校。ある日、エレメンタル科学の担任 セレスト先生から呼び出され、このままの成績では夏休みは補習授業でなくなってしまう、と言う。しかし、「マジデス」で優秀な成績を残せば、補習授業に出なくてよいという　。

ルールは簡単！ 生き残ればいいのだ！

プレイヤーはフィールド上に存在するパワーマテリアルを集め、それを魔法（マジカルプログレス）として投げつけられる。そして、タイミングよく魔法を発動させれば敵を倒すことができるのだ。パワーマテリアルは複数ストックすることが可能だ。また、その種類により、性能が変化するぞ。



⬆各ステージで 決着がつくとリプレイが再生される。それは、勝利の女神が微笑んだひとりのためのものなのだ。つぎは誰に微笑むのだろうか？



➡ボスとの対戦シーン。マジカルプログレスを上手に使って倒そう。油断しているとやられるぞ！



⬆多人数対戦での結果発表。この勝利の瞬間を味わえるのはひとりだけなのだ。知力はもちろん、反射神経、時の運が必要だぞ。

人の中から みのキ ラ タ う



マジェンタ

将来は、父親と同じ「冒険者」になりたいと思っている。修行も大事だが、遊びを優先してしまう。

キャラ

クラスで人気のある女の子。精神年齢は少し幼く、ドジなところも。だけど憎めないおてんば娘。

リンドウ

感情を表に出さないクールな性格。何を考えているかわからないが、たまに天然ボケをかます一面も。

シンク

勝気で強い意志を持った性格。精神面を重要視する修行者でもある。リンドウと同じく、遥か東の国「トウオウ」出身。

ジャスパー

プレイボーイでナルシスト。ふだんは上品でクールな感じだが、意外と感情的になりやすい。なぜか"ヤカン"に変身する。

シェーナ

魔法的潜在能力に長けたエルフだが、その卜ロさゆえに、この学園に通っている。

レイヴン

物忘れが激しく、間抜けな性格。また、破壊的でクレイシーな一面も持っている。

ストロー

非常に珍しい種族で、人間の言葉を話さない。そのかわいらしい外見から察するに、学園のマスコットではないのだろうか？

Xbox Online Now!

Xboxの特徴を挙げると必ず出てくるのが"オンラインサービス"だ。標準でイーサネット端子を装備しているのも心強い。しかし、その詳細はまだ明らかにされていない。2002年中にサービス開始とされるオンラインサービスは、どのようなものなのか？

この人に聞いた！

Xboxにおけるオンラインサービスを統括している人。前号に続き、今回も現段階で話せるXboxオンラインサービスのすべてをおしえてもらった。正式発表まで、あともう少しか？



ココまで話せるXboxオンライン構想②

「アナログ回線などのナローバンドではなく、ブロードバンドだけでいきます」「パソコンとはつながらないXboxだけのネットワークです」「高速でゲーム専用の接続サービス、ハイパフォーマンスモデルも用意します」「オンライン上のほかのユーザーとのコミュニケーションは、声によるチャット"ボイスチャット"で行います」――。

前回のこのコーナーで、Xboxのオンラインサービスを取り仕切っている小出氏から、その構想の一部を公開できるギリギリの範囲で教えてもらった。今回も引き続き、もう少し突っ込んだ部分を聞いてみたいと思う。

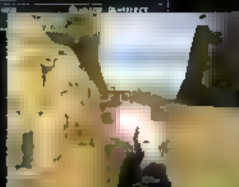
ハードディスク標準搭載とオンラインサービス

Xboxはハードディスクを標準搭載しておりますが、これもオンラインゲームにおいて大きな変化をもたらすと思います。たとえばRPGなら、ユーザーの行動に対するデータをハードディスクにダウンロードすることでまったく新しい展開になるとか、ゴルフやレースゲームにおいて実在のコースを使っているのであれば、その日と同じ気象条件でプレイ可能だとか、そういうこともオンライン搭載だからこそできることなんですよ。もちろん、これはブロードバンドによる常時接続だからこそ可能なことでもありますが、これにハードディスク標準搭載であるという事実がゲームの世界を大きく変えていくことになるはずです。ゲームを遊ぶスタイルやサイクルが大きく変わってくるのではないでしょうか。

サービス料金についてですが、具体的な金額に関してはまだ調整中です。基本的には、Xboxオンラインサービスを利用する場合に月額でいくら、というものがあって、あとはコンテンツによっては別料金が発生する、というような形になると思います。CSのスカイパーフェクTVの料金形態に近いものだと思っていただいてかまいません。スカイパーフェクTVの場合、基本料金のほかにチャンネルごとに料金設定があったり特定の番組のみ料金が発生したり、いくつかを組み合わせたパックがあったり……というものですよね？　Xboxオンラインサービスもおおまかな方向性としてはそのような形になる予定です。また、使いすぎないように、利用できる最大月額料金を設定することも可能ですので、あらかじめ設定しておけば使いすぎる心配もございません。



←「HALO」タイプはPCだとネット対戦が盛ん。



➡この「HALO」も将来的には対応するのだろうか？

オンラインサービス開始は年内!?

Xbox以外のゲーム機でもネットワーク接続するためにモデムを別売してますが、接続率って数パーセントだと思うんですよ。標準搭載ではなく"周辺機器"として別売になっているという時点で、すごくハードルが高くなってしまいます。それに現状では、どうしてもアナログモデム中心のナローバンドになってしまう。これに対して、Xboxはブロードバンド環境が標準搭載。これは大きな強味だと思います。ハードディスクも標準搭載ですし、これで34800円という価格設定は決して高いものではないと思います。

現状では、まだ具体的なオンラインサービスの詳細をお伝えできなくて本当に申し訳ないんですが、大いに期待していただいてかまいませんよ。おそらく、まだ誰も感じたことのない新しいネットワークゲームがたくさん発売されると思いますので。

オンラインスタート時期に関しましてですが、詳細はまだ未定です。今春、米国にてXboxにおけるネットワーク関連の発表を行う予定ですので、日本ではそれ以降に発表することになるかと思います。大雑把には、米国で年内サービス開始を目標にしていますので、それに極力あわせたタイミングで日本でもスタートしたいと思っています。当然、サービス開始時期にはオンラインに対応したタイトルもいくつか発売いたします。発表するときは、サービス形態や料金、開始時期などすべてを同時にリリースいたしますので、いましばらくお待ちください。

ネット質問箱

Q　ホームページを見たり、メールしたりできるの？

Xboxのオンラインサービスで、ホームページを見たりメールを書いたりすることができない、と聞いたのですが、本当でしょうか？
（埼玉県　ネット★ジャッキーさん）

A　できません。ゲームサービスのみです

このあたり、ちょっとゴチャゴチャとしている人が多いと思うので、もう一度説明しておこう。

オンラインサービス＝インターネットができる、と思っている人が多いかもね。これがそうじゃない。Xboxでは、あくまでも"ほかのユーザーとオンライン上でいっしょにゲームをするためのサービス"であって、ホームページを見たりやメールしたりする機能はない。そもそも、パソコンなどによる"インターネット"ではなく、Xboxだけのネットなのだ。パソコンからXboxのネットを見ることができないし、その逆もそう。

こうなっているのはいくつか理由があるが、最大の理由はセキュリティだ。いわゆるふつうのインターネット経由だと、ウイルスやチート（改造データ）などの問題が発生する可能性がある。クローズドにすることにより、安全なオンラインサービスを楽しめるわけだ。

これまでの一般的なインターネットでできるものとはちょっと違うサービスだということを、ちゃんと認識しておこう。（編集部）

エックスオープレゼント X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて気になるXboxのソフト&関連グッズを貰っちゃおう! ご意見もお待ちしております。

1 ゲームソフト『信長の野望・嵐世記』



3名

提供:コーエー
ジャンル:シミュレーション

←目指すは天下統一! コーエーの誇る人気シリーズがXboxにやってきた。

2 ゲームソフト『式神の城』(初回限定版)



3名

発売元:メディアクエスト
ジャンル:シューティング

←独特の世界観が魅力のシューティング。設定資料集などのついた初回限定版を。

3 『ねずみくす』アポロ人形



5名

提供:マイクロソフト

←ゲームよりもカワイイ(?)ふわふわ感いっぱいのアポロ人形を5名に。

4 『天空-Tenku-Freestyle Snowboarding』Tシャツ&キーホルダー



5名

提供:マイクロソフト

←爽快感満点のスノボゲーム。ふさわしいTシャツ&キーホルダーをセットで。

5 フェラーリオフィシャル ロゴ入りリバーシブルジャケット



1名

提供:ギルモ

←ハンドルコントローラで提携しているフェラーリの超レアノベルティを大放出!!

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は4月30日発売のファミ通Xbox6月号にて発表させていただきます。

応募締切 3月29日(金) 当日消印有効

アンケートはがきのきまり

アンケートハガキの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因となりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大 専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.XBOX　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.ネオジオポケット(カラー版含む)　14.パソコン

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.Vジャンプ　6.ドリマガ　7.ゲーム批評　8.電撃王　9.電撃G'sマガジン　10.LOGIN　11.コンプティーク　12.少年ジャンプ　13.少年マガジン　14.少年サンデー　15.少年チャンピオン　16.ヤングマガジン　17.ヤングジャンプ　18.コロコロコミック　19.ニュータイプ　20.そのほか

6 5.1chサラウンドシステムに関してお聞きします。
1.持っている　2.ヤマハのサラウンドシステムを購入予定
3.パイオニアのサラウンドシステムを購入予定　4.購入を検討中　5.購入するつもりはない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	25	Xの系譜
2	緊急速報 真・女神転生NINE	26	読者コーナー READER'S box
3	緊急速報 鉄騎(仮題)	27	ガンヴァルキリー
4	緊急速報 叢-MURAKUMO-	28	ピストロ・きゅーぴっと
5	緊急速報 GAIA BLADE	29	ファントムクラッシュ
6	緊急速報 サウザンドランド(仮題)	30	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT
7	緊急速報 テネレッツァ	31	HALO
8	緊急速報 プチコプター	32	機甲兵団J-PHOENIX+
9	New Game Cross Review	33	ミストIII エグザイル
10	DEAD OR ALIVE 3	34	NBAライブ2002
11	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	35	マジデスファイト!
12	DOUBLE-S.T.E.A.L	36	Xbox Online Now!
13	幻魔 鬼武者	37	X Present
14	Project Gotham World Street Racer	38	特別企画 Xbox導入ガイド
15	天空-TENKU-Freestyle Snowboarding	39	緊急アンケート Xbox体験イベント会場アンケート
16	ねずみくす	40	Worldwide Xbox
17	信長の野望 嵐世記	41	Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
18	エアフォースデルタII	42	ARCADE GAME Front-line
19	サイレントヒル2 最期の詩	43	PC GAME Topics
20	ハイパースポーツ2002WINTER	44	X Coming Soon
21	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	45	X Schedule
22	式神の城	46	付録1 「DEAD OR ALIVE 3」両面特大ポスター
23	METAL DUNGEON	47	付録2 公式カタログ特別版 Xbox Player's GUIDE
24	斬 歌舞伎		

表2 購入予定ソフト

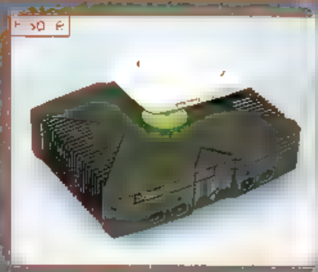
1	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	30	ディノクライシス3(仮題)
2	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	31	DEAD OR ALIVE 3
3	ESPN NBA 2 Night 2002	32	デッド トゥ ライツ(仮題)
4	Innocent Tears	33	テネレッツァ
5	エアフォースデルタII	34	天空-Tenku-Freestyle Snowboarding
6	エクスチェイサー	35	トライアングル・アゲイン
7	NBAライブ2002	36	トランスワールドサーフ
8	F1 2002	37	ねずみくす
9	GAIA BLADE	38	NEVERLAND SAGA
10	格闘超人 Fighting Super Hero-	39	信長の野望 嵐世記
11	ガンヴァルキリー	40	ハイパースポーツ2002WINTER
12	機甲兵団J-PHOENIX+	41	パンツァードラグーン最新作(仮題)
13	教習シミュレータ(仮題)	42	ピストロ・きゅーぴっと
14	Kingdom Underfire II	43	Project Gotham World Street Racer
15	紅の海 ゆけ 紅のかなたへ (仮題)	44	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
16	幻魔 鬼武者	45	ファントムクラッシュ
17	サイレントヒル2 最期の詩	46	プチコプター
18	サウザンドランド(仮題)	47	HALO
19	THE HOUSE OF THE DEAD 3	48	MAXIMUM CHASE
20	斬 歌舞伎	49	マジデスファイト
21	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	50	MASTER SLAVE
22	式神の城	51	マッドダッシュ レーシング
23	実況ワールドサッカー2002	52	ミストIII エグザイル
24	Jockey's Road	53	叢-MURAKUMO-
25	真・女神転生 NINE	54	METAL DUNGEON
26	segaGT2002(仮題)	55	リッジレーサー最新作
27	ソウルキャリバー2	56	RUNE BRID
28	DOUBLE S.T.E.A.L	57	RELICS
29	鉄騎(仮題)	58	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン



Xbox 導入ガイド

7つの素朴な疑問を徹底調査！

SECRET 1 Xboxはホントに大きいのか？

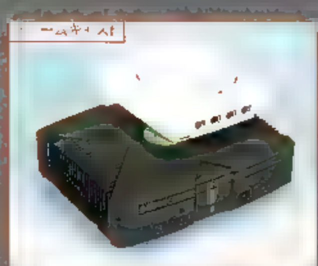
















2 Xboxとテレビをつなぐ方法はいっぱいあるがどれがいいのか？

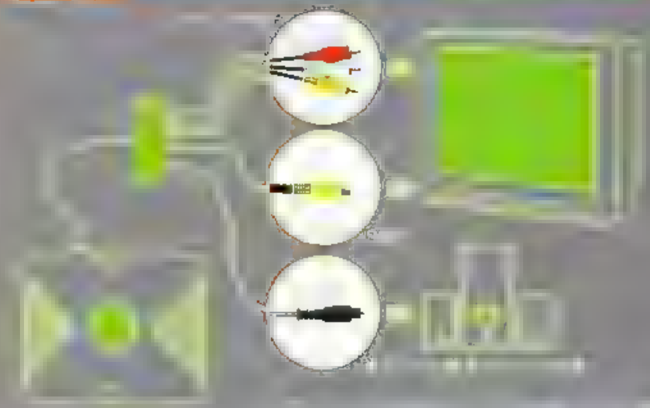
Xbox RFアダプタ



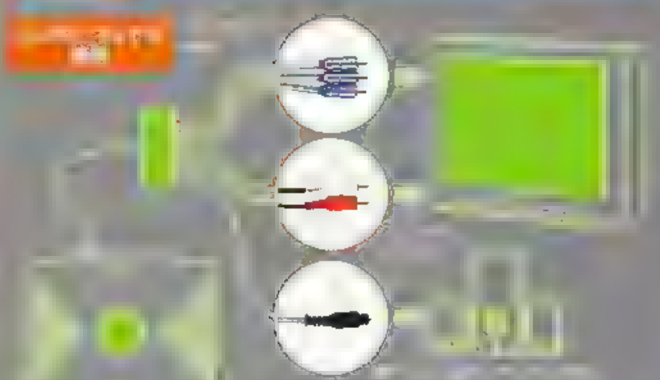
Xbox標準AVケーブル

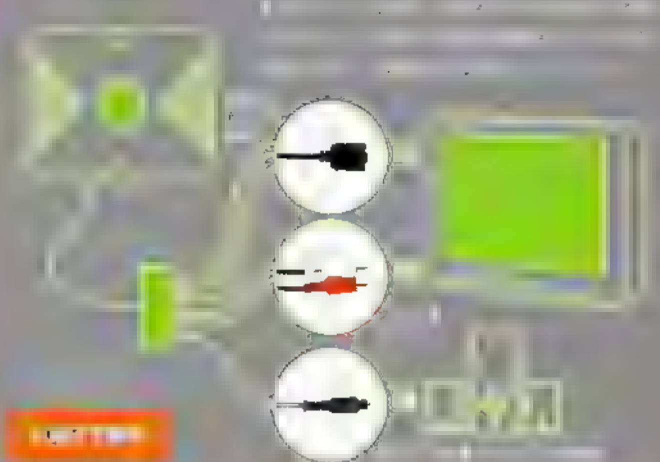


Xbox拡張AVパック

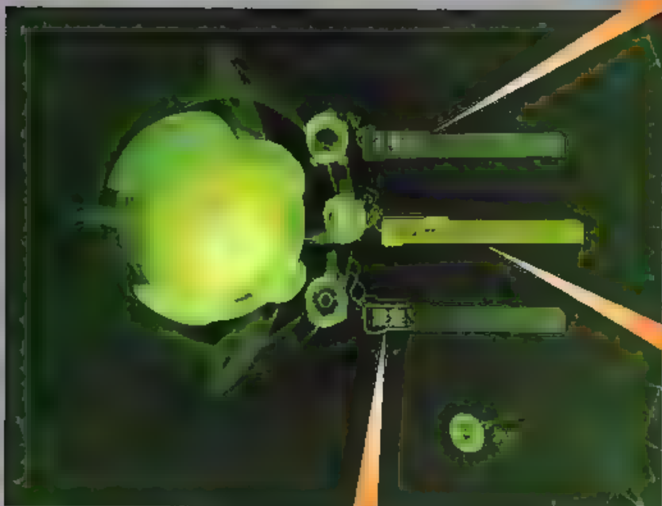


XboxコンポーネントAVパック





SECRET 3 設定画面"ダッシュボード"では何ができるのか？



メモリ

ハードディスクやXboxメモリユニットに保存されているセーブデータの管理をするのが、この"メモリ"だ。容量のチェックや削除、コピーなどを行うことができる。友だちの家にセーブデータを持っていく場合などは、メモリユニットにセーブデータをコピーしていけばいいのだが、さらにハードディスクへ移す必要がある場合もあるので、データの管理には気をつけよう。

ちなみに、メモリユニットにセーブできるブロック数は502。ハードディスクの100分の1以下だ。



➡"メモリ"に入るとハードディスクの空き容量が表示



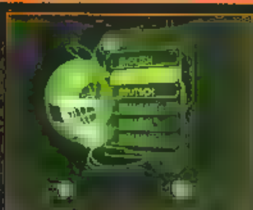
⬆ハードディスクにセーブされているゲームデータを個別にチェック。



⬆Xboxメモリユニットとハードディスクのデータのやりとりはココで行う。

設定

この"設定"では、時計、オーディオ（モノラル、ステレオ、ドルビーサラウンド）、ビデオ（テレビの画面比率など）、言語、ペアレンタルコントロール（視聴年齢制限）、自動オフ（6時間操作がなければ自動的に電源を切る）を設定することができる。なかでもオーディオやビデオの設定は、ちゃんとチェックしておこう。初期設定だと5.1ch.が体験できないぞ。



⬅言語設定。ゲーム中のメッセージも切り替わる。



⬆接続しているテレビのタイプを選ぶ。



⬆"設定"の画面に入ったところ。基本的なハード設定はここで行う。



⬅DVDビデオやゲームの年齢視聴制限の設定を行う。

ミュージック

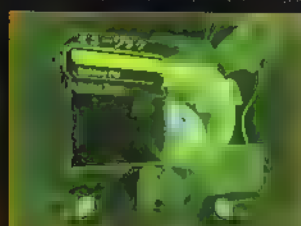
音楽CDを入れれば自動的に"ミュージック"モードになり、CDを再生しはじめる。ここまではいままでのゲーム機でもそうだったが、Xboxはさらに"録音できる"というのが大きな特徴だ。

何に録音するのかというと、もちろんそれはハードディスク。パソコンでもハードディスクへ録音することができるが、基本的にはそれと同じような仕組みだ。パソコンだとインターネット経由で曲名などを取り込むことができるが、Xboxの場合はそれができないので曲名入力は1文字ずつ入力していくことになる。

CD1枚分をまるまる録音することはもちろん、特定の曲のみをセレクトして録音することも可能。

録音にかかる時間はCDによって異なるが、編集部で何枚か試してみたかぎりでは15分程度であった。録音中は一切の操作ができなくなるので注意しよう。

録音中に電源を切ると、ハードディスクを損傷させる恐れもあるので気をつけて。



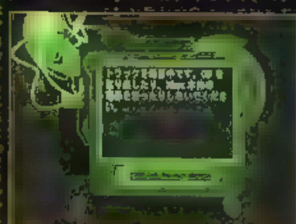
⬆"ミュージック"では、ディスクトレイのCDか録音してあるCDかを選択。



⬅録音するときはメニューの上から2番目にある"録音"を。



⬆再生中にYボタンを押しながらXボタンを押すと…

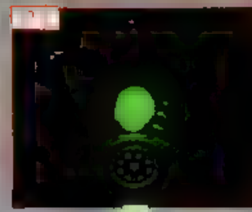


⬆録音中は一切の操作ができなくなる。CD1枚で録音終了まで15〜20分程度。

SECRET 4 XboxはDVDビデオを見ることができるのか？



SECRET 5 Xboxの起動時間はどれくらいなのか？







SECRET 6 コントローラーは使いやすいのか？





拡張スロットはふたつ用意されている。メモリユニットはどちらにもさせるが、周辺機器を挿す場合は上のスロットAのみ。



通常のA、B、X、Yボタンとは別に、さらに黒ボタン、白ボタンがある。これはXboxボイスコミュニケータ（仮称）でボイスチャットをするときのために、割り当てられる予定のボタンだそうだ。もちろん、ボイスチャット専用のボタンではなく、8つのボタンが必要なゲームのときなどは、ふつうに"ボタン"としての役割を果たす。



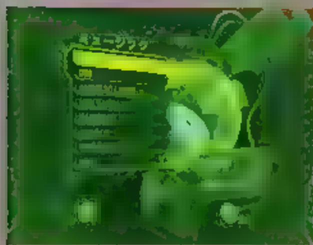
STARTボタンの隣りにあるボタンといえばSELECTボタンが当たり前だった。しかし、実際はセレクト（選択）としての機能がないことがほとんど。だったら、名称・機能ともに実用的なものを……ということで考案されたボタン。メニューなどで"戻る"ときに使ったりするぞ。

アナログスティック。ボタンのように押す操作も可能。『ガンヴァルキリー』（セガ）はこの押すテクニックが必須になっている。



SECRET 7 ハードディスクにはどれだけのデータが入るのか？

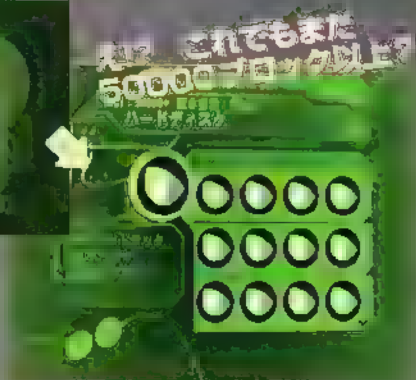












…録音してみたが

録音した音楽をゲーム中に鳴らす！

Project Gotham



天空 －Tenku－



緊急レポート

Xbox体験イベント会場アンケート

2月9日から11日に東京と大阪で開催されたXbox直前体感イベント"Xbox Experience"。両会場とも多数の来場者でにぎわった。このイベントでは、2月22日に発売の12タイトルと28日発売3タイトルの計15タイトルが遊べるだけでなく、周辺機器や5.1chの体験スペースも用意された。Xboxの魅力があますことなくわかるこのイベント、編集部では10日の日曜日に東京・秋葉原の会場で来場者にXboxについて緊急アンケートを実施。発売よりひと足早くXboxをプレイしたゲームファン196名に、Xboxを体験した感想や購入意見などを聞いてみた。

ゲームファンのXboxに対する意見がどうなったか、結果をご覧あれ！





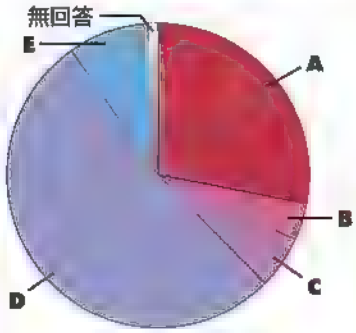
←にわか雪も降ったが、多くの来場者で東京会場は熱気に包まれたぞ。

Q1 Xboxを購入しますか？

A. もう予約済み	55
B. 予約していないが買う	8
C. 発売後に購入予定	11
D. 購入検討中	103
E. 買わない	17
無回答	2

●買うと答えた（A～B）方へどちらを買いますか？

限定版	or	通常版
44		19



Xboxを購入しますかの問いには、約4割の人が購入予定と回答。半数近くは、購入を検討中と答えた。注目すべきは、買わないと答えた人が1割ほどしかいなかった点。その多くがソフトの充実やネットワークサービスの開始などによっては、購入するという考えのようだ。購入予定では限定版が大人気！

買わない理由は？（複数回答）

値段が高いから	12
欲しいソフトがない	9
本体が大きいから	6
PS2がある	2

Q2 Xboxのどこに期待していますか？（複数回答）

1. ソフトラインナップ	115
2. ブロードバンドネットワーク対応	92
3. グラフィック性能	82
4. ハードディスク装備	69
5. 5.1ch対応	48
6. DVD再生機能	28
7. HDTV対応	17
8. その他	6

Xboxのどこに期待するかという質問には、半数以上がソフトラインナップを挙げた。なかでも現在発表されているタイトルよりも、今後のタイトルが気になるという意見が多かったぞ。やはりXboxの今後は、サードパーティーを含めてソフトラインナップの充実が求められているのだ。オンラインゲームなどの登場も重要。そんな中、まだユーザーからは謎に包まれたマシンと見られている印象を受けたぞ。

今回のアンケート協力

●ファミ通Xbox Vol.1を？
買った……44
買わない……144

●性別
男性……187
女性……8

●職業
学生……51
会社員……108
自営業……7
フリーター……13
その他……13

●年齢……平均26.7才(11～53才)

●ゲーム歴……平均13.5年(0～25年)

こんなキビシイ声もあったり！

●ソフトのラインナップをもっと充実させてほしい。欲しいと思うソフトが少なすぎ。(28才 男性)

●Xboxのサイズはもっと小さいほうがいいと思う。(24才 男性)

●もっと多くのユーザーが遊べるように、ハードの値段が安くなるといい。(26才 男性)

●話題性だけのゲームはいりません。(25才 男性)

●ソフトがしょぼすぎます。メガドラみたい。RPG作らないとセガの二の舞になると思う。(15才 男性)

●続編ではなく、独特なソフトラインナップにしてほしい。オリジナルの良作を！(32才 男性)

●今回のようなイベントで、体験版も配布してください。(32才 男性)

●ネットワーク対応といいつつ、情報がなさすぎ。安心して発売日に買えません。限定版気になるけど、ネット関連の正式な情報が出るまで買いません。(37才 男性)

●ユーザーサポートはしっかりやってください。(30才 男性)

●いまの状態では「欲しい、絶対買いたい」という気持ちになれません。ただ「新しいゲーム機が出るな」程度の認識しか世の中の人もないと思います。でも、決して悪くはないので、しっかり紹介してください。(22才 男性)

●グラフィック性能など期待していますが、なんだかXboxって謎が多くてブラックボックスって感じ。もっと親しみやすいハードにならないんですか？ 女の子が持ってると印象悪そう。(25才 女性)

Q3 当日の出展15タイトルについて

タイトル	プレイした？	購入予定は？			10点満点で何点		
		買う	買わない	わからない	平均点	点数の幅	評価人数
DEAD OR ALIVE 3	70	55	9	28	8.20	3~10	84
幻魔 鬼武者	41	21	20	23	6.78	1~10	54
エアフォースデルタII	36	17	11	33	7.28	2~10	53
JSRF ジェットセットラジオフューチャー	25	10	15	19	6.47	1~9	36
DOUBLE-S.T.E.A.L	25	17	8	19	7.46	3~10	38
Project Gotham World Street Racer	24	12	12	16	7.14	2~10	35
式神の城	23	17	6	22	7.00	4~10	32
サイレントヒル2 最期の詩	13	4	11	18	6.39	3~10	28
ねずみくす	10	8	14	14	6.09	2~10	23
信長の野望・嵐世記	10	9	8	14	5.88	3~10	26
天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	10	4	9	15	7.13	4~9	24
斬 歌舞伎	9	3	8	18	6.72	4~10	25
ハイパースポーツ2002WINTER	8	3	13	12	5.89	3~9	19
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	7	4	13	11	5.82	3~9	17
メタルダンジョン	7	2	9	16	5.94	3~8	18

『DEAD OR ALIVE 3』が3冠達成!!

今回体感できたタイトルの中で、いちばん注目を集めていたのが『DEAD OR ALIVE 3』。"プレイした"、"買う"、"点数"の3つの設問すべてが1位だったのだ。Q1で、検討中という人でも、『DOA3』は買いたいという人もいたほど。本体購入予定の人の約7割が本体といっしょに買うと答えた。やはりゲームファンの注目度は高い。今回アンケートに回答してくれた来場者の多くの人が、ソフトに注目していることがわかる。販売本数はどこまで伸びる？



←今回のアンケートでも大人気の『DOA3』。ハードとともに売上を伸ばしてほしい。

この結果から意外な事実が!?

今回のアンケ トで微妙な回答が多かったのがこのソフトの購入予定の質問。"わからない"にも回答しない人が多く、今回目にしているが、まだまだ情報不足と感じている人が多いようだ。そんななかおもしろい結果といえるのが、評価点数が高い「天空」。このタイトルは点数だけなら5位と高いものの、"買う"というランキングでは10位と購買に結びつかないようなのだ。良質なソフトでも売れないと言う現象は、ジャンル性なのか？ 評価点数は低くても買いたいと思う基準は、知名度やシリーズといった安心感のようにも思える。この回答からは、オリジナル性がプレイする人を選ぶといえそうだ。さらに、Xboxオリジナルタイトルは今後口コミなどでどのように動くのかにも注目したい。Xboxはある意味、新しいハード会社でもある。一般紙やテレビ（CM以外の番組）などで、どれだけ多くの人に好印象を与えられるかも重要になりそうだ。

Q4 今回出展されなかったタイトルで注目しているのは？

HALO	8
真・女神転生NINE	6
ファンタシースターオンライン	6
ガンヴァルキリー	4
パンツァードラグーン最新作	3
ピストロ・きゅーぴっと	3
ソウルキャリバー2	2
メタルギアソリッド	2

⋮ etc.

本誌などで紹介していて、3月以降発売予定で期待しているタイトルは？ アメリカでXboxのキラータイトルになった「HALO」が、投票数1位となった。作品としての完成度も高く、日本語でセリフを吹き込まれたことで、格段に親しみやすい作品になっているぞ。続いては、今号でついに情報公開となった「真・女神転生NINE」。アンケート時にはタイトルだけしか発表されていなかっただけに、今後の人気の伸びが楽しみだ。ゲームファンにはやっぱりセガタイトルも気になるようだね。



『HALO』は4月25日発売決定

←日本版の発売日が決定。SF超大作ともいえる作品なのだ。つぎの体験イベントでは出品してほしい。



情報公開で『真・女神転生NINE』さらに期待度アップ

➡アクマが3Dに 巻頭の記事によりファン増大なるか？

さあ、発売後の結果は？

世界は広いぜ!!

右の「ラリー」、ちょっとPCゲームっぽいところはあるけれど、かなりいい感じ。日本でも出してほしいところだが、さて? 1月下旬以降「幻魔」や「ダブル・スティール」が北米で先行発売。日本のアンカーが開発した「WWF」も発売されたが、これは日本発売未定。3月にはアメリカのナムコから「スマシュングドライブ」というゲームが発売されるが、これも日本発売予定はなし。既に発表されている「名称未定」とは別のアメリカ開発ソフトらしい。

Worldwide Xbox [Vol.02]

Xboxは日本の3週間後には欧州でも発売される。全世界のXbox情報をお届け!!

ヨーロッパでは3月14日に479ユーロで発売!!

Xboxの欧州発売は3月14日。479ユーロ=約56000円。ユーロに参加していないイギリスではほぼ同額の299ポンドとなる。この記事を作成している2月8日時点では、ヨーロッパの同時発売タイトルはまだ正式発表されていないが、下段の表にある16本程度が出ることになるだろう。

ヨーロッパでは昨年10月にX01というプレス向け発表会、年末にXperienceといった一般ユーザー体験イベントが開催され、好景気とも重なってかなり盛り上がってきたようだ。

ヨーロッパではゲームの神様的存在で『ポピュラス』などで有名なピーター・モリニューが参加したRPG『Project Ego』への期待が大きい。マイクロソフトからの同時発売予定のラリーゲーム『RSC』の前評判も高い。残念ながらこの2本の日本発売は現在未定だ。



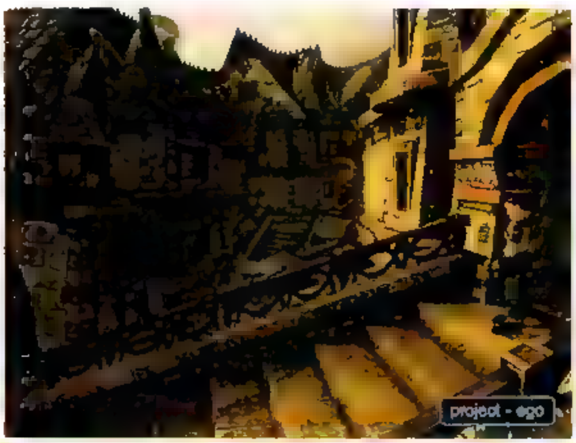
X01
France Cannes 2001/10/16-17

←世界的デザイナー、ピエール・カルダンの妙なデザインの邸宅にて新作ゲーム発表会!!



Xperience
UK, London & Glasgow 2001/12/6-16

→先日の日本の体験イベントとほぼ同じ名前のユーザーイベントが昨年イギリスでも開催。



Project Ego
発売 Microsoft 開発 Lionhead/big blue box

←開発は天才ピーター・モリニューとビッグブルーボックス。例によって何でもできることを目指した究極のRPG。あらゆる行動が世界に影響していく。昨年5月のE3ショウですでにXboxで動いていたが、完成時期は未定。

From USA
アメリカ専門誌編集長 Mike Salmon

世界中のゲーム業界人が2月22日の日本に注目している!!



私は6年近くもゲーム業界で働いているが、アメリカのゲーム機はいつだって――ジャガーも3DOもだめだった。Xboxだって日本で成功するのは簡単ではないが、マイクロソフトは本気だ。Xboxが日本で成功しなければ、最終的にはアメリカでの成功もありえない。それは今後「バイオハザード」や「メタルギア」「バーチャファイター」といった日本のすばらしい新作ソフトがXboxには出ない、ということを意味する。だから世界中のゲーム業界人は2月22日の日本に注目しているのだ。



←つい最近、長男が生まれて長期休暇から復帰。PCゲームにも詳しい。

また多くの人々がアメリカのゲームは日本ではあまり売れないだろうと考えている。だが、私はいいゲームはどこの国でもいいはずだと考えている。私は日本人だって「Halo」や「Project Gotham」はおもしろいと感じてくれるに違いないと思うし、アメリカ人だって「格闘超人」や「ねずみくす」のような日本向けのゲームを好きになるかもしれない。

ああ、それにしてもはやくXbox版の「メタルギアソリッド」が出ないかなあ。そうしなければボクはプレイステーション2を売ることができないじゃないか(笑)。ともかく、成功に向かって進んでくれ、Xbox!!

From UK
イギリス専門誌編集長 James Ashton

英国のゲーマーにとってXboxは必ずしも高くない



イギリスでのXbox発売日まであと少し。マイクロソフトのマーケティングキャンペーンはついに始まり、予約も開始された。Xboxの広告は国民的な新聞にも登場しはじめている。

イギリスのゲーマーにとって299ポンドの本体価格は高すぎるともいわれている。PS2は199ポンド、ゲームキューブにいたっては149ポンドしかしないからだ。しかしながらXboxは他のゲーム機が揃えられなかった良質なラインナップを最初から持っている。正直言って日本の本体価格のほうがはるかに安いのは疑う余地もないが、いままでもヨーロッパのゲーム機の値段は全般的に高めなのでしかたがない。

ところで日本だけの限定スケルトンモデルは日本人しか興味がない、と発表されたらしいが、実際は多くのイギリス人も欲しがっている(笑)。

マイクロソフトはまだ同時発売ソフトを正式発表していないが、その1本に「Ralli Sport CHALLENGE」が含まれていることをついに認めた。このソフトは度肝を抜くビジュアルとスピード感のすばらしいラリーゲームである。間違いなくこれは欧州におけるキラータイトルの1本になるだろう。

またイギリスのゲーマーはサッカーゲームが同時発売されそうにないことを不満に感じていたが、最近その声は小さくなってきた。というのもコナミやEAのソフトが日本でのワールドカップ開催前に発売されそうだからだ。すべてのジャンルをカバーしたXbox、私もその発売が待ちきれないでいる。

Championship Manager 2001/2002
発売 EIDOS INTERACTIVE
開発 Sports Interactive



↑ひとことで言えばイギリス版『サカつく』。PCからついに家庭用移植。

Ralli Sport CHALLENGE(RSC)
発売 Microsoft
開発 Digital Illusions(DICE)



↑スウェーデンで開発中のラリーゲーム。プレイ感覚は悪くなかったぞ!!

Gun Metal
発売/開発 Rage Software



↑日本でも「生体兵器エクスペンダブル」などで知られるRageが開発。

ヨーロッパXbox同時発売(3月14日)予定ソフト

ゲーム名	ジャンル	欧州発売元	開発	開発国	日本発売予定
Amped Freestyle Snowboarding	スノーボーディング	Microsoft	Microsoft(Salt Lake Studio)	アメリカ	2月22日 ※1
Transworld Surf	サーフィン	Infogrames	Angel Studios	アメリカ	春
Championship Manager 2001/2002	サッカーチームシミュレーション	EIDOS INTERACTIVE	Sports Interactive	イギリス	
Dark Summit	スノーボーディング	THQ	radical entertainment	カナダ	
DEAD OR ALIVE 3	格闘アクション	Microsoft/Tecmo	テクモ Team NINJA)	日本	2月22日
Deadly Skies	フライトシューティング	コナミ	コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ	日本	2月22日 ※2
Fuzion Frenzy	多人数アクション	Microsoft	BLITZ GAMES (Interactive Studios)	イギリス	
HALO	3Dシューティング	Microsoft	Bungie Studios	アメリカ	4月25日
Mad Dash Racing	レース	EIDOS INTERACTIVE	Crystal Dynamics	アメリカ	4月25日
MAX PAYNE	アクションアドベンチャー	Take Two Interactive	REMEDY/3D REALMS/Neo Software(Austria)	フィンランド/アメリカ/オーストリア	
NBA LIVE2002	バスケットボール (NBA)	Electronic Arts	EA CANADA	カナダ	3月7日
Oddworld: Munch's Oddysee	アクションアドベンチャー	Microsoft	Oddworld Inhabitants	アメリカ	
PROJECT GOTHAM RACING	レース	Microsoft	Bizarre Creations	イギリス	2月22日 ※3
Ralli Sport CHALLENGE(RSC)	レース(ラリー)	Microsoft	Digital Illusions(DICE)	スウェーデン	
Shrek	アクションアドベンチャー	TDK Mediactive	Digital Illusions(DICE)/Sandbox Studios	スウェーデン	
NHL 2002	アイスホッケー (NHL)	Electronic Arts	EA CANADA	カナダ	

※以上、編集部独自調査。2月8日時点。上記以外にも予定されているものがありますが、未確認のものは外してあります。※1 日本名「天空 Tenku Freestyle Snowboarding」。※2 日本名「エアフォースデルタ2」北米名「AirForce Delta Storm」。※3 日本名「PROJECT GOTHAM World Street Racer」。

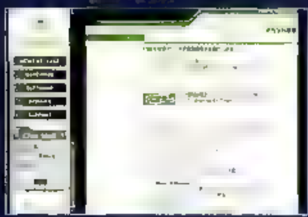
Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol.2

http://xbox.jp/

Xbox.jpがリニューアルに向け準備中

発売へ向けてのカウントダウンも終了。イベント情報やCM、ムービーを見ることもできるXboxの公式サイトが、さらなるパワーアップをとげるためのリニューアルを準備中。デザインなどの変更だけじゃなく、充実した内容に変わるのだ。すでにXboxを手にしたユーザーはもちろん、これからXboxの世界へという人にも魅力あるサイトとなるぞ。とくにニュースレターは要チェック!!



イベント情報など スピーディーに発信中!

先日行われた渋谷のQ-FRONTでのイベントなど、最新情報をいち早く発信しているのだ。気になる情報は、Xbox.jpだからいつだって最速チェックできるのがうれしいよね。

Xbox発売キャンペーン・ゾクゾク実施中!

マイクロソフトでは、ARE YOU READY? Get Xboxキャンペーン、天空ぶっ飛びキャンペーン、発売!!『ねずみくす』購入者キャンペーン!! を実施中(詳細はサイトを見てね)。その他、ソフトウェアのCM&プロモーションムービー&ねずみくす歌詞コンテスト&アポロコンテスト&天空イベント情報など随時掲載予定! 見逃せない。

http://xbox.jp/campaign/get-xbox/



http://xbox.jp/software/tenku/campaign.html

WebMasterからのメッセージ

とうとうXbox発売日となりましたね! Q-FRONTでは発売を記念していろいろイベントをやる予定になっていますが、Xbox.jpではいち早く最新の情報をお伝えするために、神谷も現場に潜入することにいたしましたっ! Webの情報を見て、ひとりでも多くの人が「Xboxってけっこういいかも!」と思ってくれるようがんばります!!

From Xbox Retail Marketing department

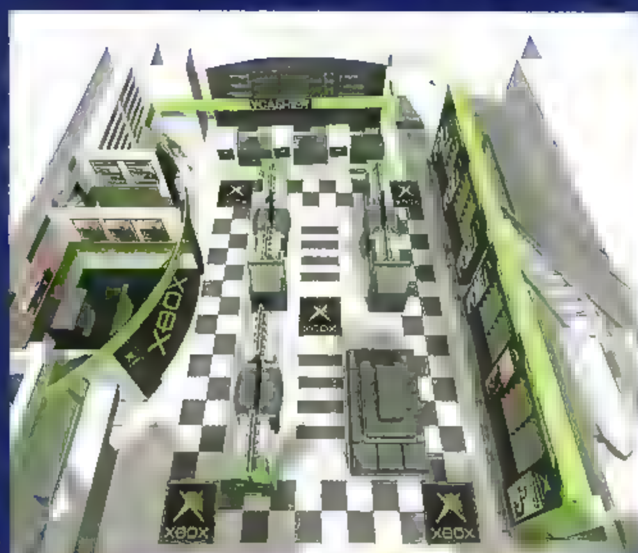
ラオックス ザコンピュータ ゲーム館に Xbox専用フロアがオープン!

ゲーム好きのユーザーが集まる街・秋葉原で、2月15日(金)から秋葉原 ラオックス ザコンピュータ ゲーム館の2階フロアがXbox一色に変わったのだ。オープン初日の15日から発売前日の21日までは、Xboxでの新たなゲーム体感ができるワイドビジョンとドルビーデジタル5.1chサラウンドシステムの体験ができるコーナーや、最新ゲームタイトルの試遊台を中心に、ユーザーが気軽にXboxを体験することができた。この体験可能なスペースのオープンにより、さらに予約販売の数も急増していたぞ。そして、2月22日(金)以降は、Xbox本体、ソフト、周辺機器など、Xbox関連商品の販売がスタート。触ってからじゃないと買わないという人は、ぜひ足を運んでみてはいかがだろうか?

5.1chサラウンドシステムコーナーも!



黒とグリーンのXboxカラー





このフロアは、Xboxのすごさを体験し、その場で購入することができる唯一のお店だ。とくに5.1chを体験してみることをオススメするぞ。



GUILTY GEAR XX
（ギルティギア イグゼクス）

■サミー
■対戦格闘
■今春稼働予定

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

最新のアーケード情報を紹介するこのコーナー。今回取り上げるのはこの春に登場予定の対戦格闘『GUILTY GEAR XX』だ。

21世紀の2D格闘ゲームはこれに決まり!
新システム&新キャラがプラスされて待望の続編降臨!

2000年夏に発売され、ゲームセンターで旋風を巻き起こした2D対戦格闘ゲーム、『GUILTY GEAR X』の続編がいよいよ登場する。その名も『GUILTY GEAR XX』。『GUILTY GEAR』シリーズといえば、美しいグラフィックと多彩なシステムに大きな魅力がある。写真からわかるとおり、今回もそのハイグレードなグラフィックは健在だ。

そして今回は新キャラクターが4人参入している。そのどれもが個性的で、きわだって特異なオーラを発散しているぞ。これまでも各キャラごとの奇抜な攻撃方法、攻撃モーションが話題になってきただけに、どのような技をくり出してくるのか、ファンなら興味が尽きないところだ。

ゲームの基本システム、戦術などは前作とさほど変わらないようだが、操作部分は4ボタンから5ボタンに変化。ボタン同時押しで出していたダストアタックがボタンひとつで出せる予定になっている。そのほかにいままでになかった新システムも追加されそうだ。その詳細はまだ明らかになっていないが、対戦の駆け引きをより深くしていく方向で調整されるのは間違いないだろう。よりスピーディーに、より華麗に進化した『GUILTY GEAR』シリーズにこれからも注目していこう。

スレイヤー



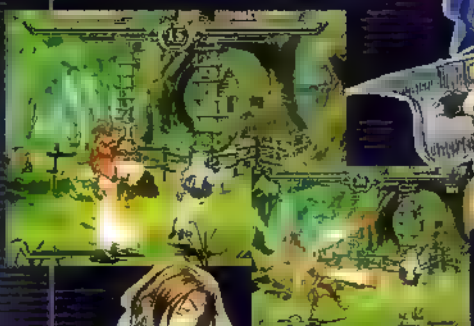
吸血鬼の末えいであり、かってザトーやミリアが属していたアサシン組織の長であった。ザトーを失い内部崩壊を起こしている組織に請われ、仕方なく再び下界に身を投じることとなる。



ブリジット



大富豪の家庭に生まれ、男の双子は不吉だという迷信のためお嬢様として育てられた男の子。ヨーヨーを使い、迷信を覆すべく自立を試みる。



この新システムは?

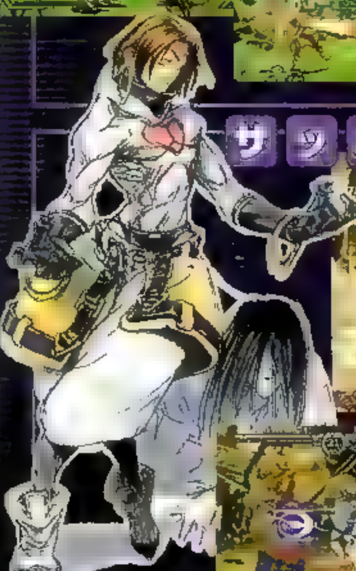


↑梅喧がチップの連続技を食らっている。相手のミスを待つしかないはずだが……



↑食らっているはずの梅喧の攻撃がヒット。いったい何が起こったのだろうか。

ザッパ





悪霊のS子にとり憑かれて以来、体調不良に見舞われている若者。本人は難病に冒されていると思い込み、名医であるファウストを捜し求めて放浪している。

イノ



素性、目的などは一切不明の謎の女性。ギターを携帯し、奇妙な帽子をかぶっている。男を言葉でほんろうし、その反応を見てあざ笑う。興味があればなんでも首をつっこみたがる性分。





PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック！

今月のこの1本！

信長の野望・蒼天録

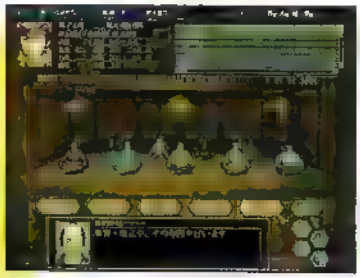
[illegible]	歴史[illegible]	11800円	3月発売予定

『信長』最新作のポイントは"下剋上"にあり！

この『蒼天録』の最大の注目点は、プレイヤーが担当する武将が各国を支配する大名だけでなく、その配下武将からも選択可能になったこと。ゲーム中に登場する武将の数は総勢1500人にもおよぶが、このうち選択できるのはシナリオごとに150人。それぞれ大名とその配下となる軍団長、城主という3種類の立場に分類されており、その状態によって戦争や外交での行動に制限が設けられている。大名の配下武将は独自の派閥を持ち、不満がたまると派閥争いや内部分裂を始めてしまう。ときには下剋上で大名の座を狙う者も現れるが、もちろんプレイヤーも実行が可能。過去のシリーズにない幅広い人間関係の中で遊べるのだ。

大名と配下武将のどちらでプレイする？

➡"大名"を選択すれば配下武将の監督、軍団長以下なら自分の派閥の形成や大名に対する方針を考えながら楽しめる。





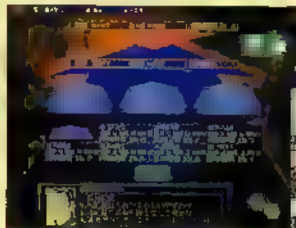
⬆『蒼天録』では外交面も格段に強化。三国同盟や、大名による停戦調停なども可能に。



➡軍略フェイズで部隊に指示を与えると、目標に向かって移動を始める。城の数は全部で150個。

戦闘は今回もリアルタイム制に！

戦闘は前作同様リアルタイム制で戦うことになるが、その方法は大きく変わった。攻略目標を決定したらまず軍議を行い、部隊配置を設定する。そのあと軍略フェイズで全国マップを部隊が移動して、敵と接触すれば戦闘が開始されるのだ。戦闘は野戦と攻城戦の2種類が用意されており、細かく描写された部隊どうしが戦う。

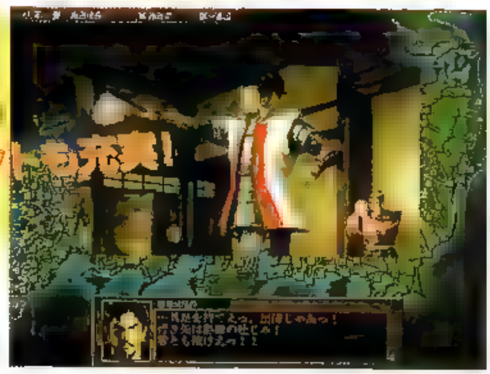


⬆どの部隊をどこに配置するかじっくり検討しよう。これが勝負を決める？



➡実際の戦場さながらにリアルタイムな戦闘を楽しめるのが圧巻。攻城戦では攻守入り乱れて大迫力！

シリーズおなじみの歴史イベントも充実！



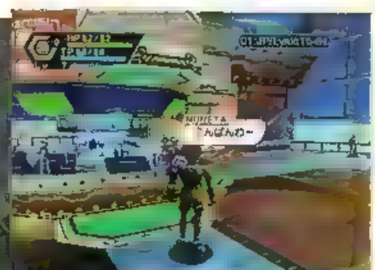
➡画面は有名な「桶狭間の戦い」のイベント条件が成立したときのシーン。ほかにも多種多様な歴史的イベントが収録されているので、それを見るのも楽しみ。

PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム[illegible]

パソコンゲーム市場ではすっかり人気ジャンルとして定着している、ネットゲームの情報をピックアップ。まず注目したいのは、対人戦大好き連中のあいだで[illegible]中のRPG『Dark age of camelot』。また海外で英語版しか発売されていないにもかかわらず、「剣と魔法の世界で3つの勢力に分かれてプレイヤーどうしが戦う」というシステムに[illegible]された日本人たちが、毎晩多数ログインしている。気軽に冒険やコミュニケー[illegible]を楽しみたい[illegible]ファンタシースターオンライン』がおススメだ。[illegible]で大ヒットした作品で、内容は[illegible]相当。プレイヤーの人数も[illegible]キャスト[illegible]に劣らず活況を[illegible]いる。本格的なRPGを求めるならMMORPG（※1）[illegible]の[illegible]『ウルティマオンライン』[illegible]の[illegible]に[illegible]してみては。戦闘や生産活動、対人戦など、自由気ままにゲーム世界で生活できるぞ[illegible]

[illegible]





■Dark age of Camelot公式HP
http://www.darkageofcamelot.com/

■ファンタシースターオンライン公式HP
http://www.sonicteam.com/pso/

■ウルティマオンライン公式HP
http://www.jp.uo.com/

※1 MMORPG……Massively Multiplayer Online RPGの略。ひとつのサーバ（世界）に何千人ものプレイヤーが同時に接続し、いっしょにプレイすることができるネットワークRPGのこと。

COMING SOON

発売が待ち遠しい、期待タイトルの新着情報をお届け！

スポーツにアクションにシミュレーション……。今回も、どれを紹介したらいいか悩んじゃうくらいバラエティーに富んだタイトルを紹介します！

実況ワールドサッカー2002

発売日	3月14日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	―
ジャンル	スポーツ		

コナミの人気サッカーシリーズがXboxに登場する。本作には世界60カ国近くがすべて実名でプレイ可能。フォーメーションから操作方法にいたるまで、リアル志向のサッカーを楽しめるのだ。もちろん、"実況"と銘打たれているだけあって、実況&解説も格段にグレードアップ。ワールドカップの年にふさわしい1本だ。



↑もちろん、フォーメーションや戦術などもバッチリ現実を再現している。気分は代表監督!?



↑日韓共催のワールドカップが間近だけに、盛り上がること必至のソフトなのだ。大会が始まるまえの予習としてもGooだね。



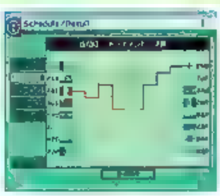
↓Xboxを得てグラフィックも向上。細部にいたるまで細かい心配りが！



実況&解説もパワーアップ

豊富なモードでサッカーの神髄を極める！

本作では、豊富なモードの存在により、1試合単位からトーナメントまで、さまざまなシチュエーションで、自由にゲームを楽しむことができるようになっているぞ。以下では、そのおもな内容を紹介していくことにしよう。



←こちらはインターナショナルモード。決勝はノックダウンのトーナメント方式なのだ。

Friendly Match	各国の代表チームを自由に選んでプレイするモード。1試合のみの対戦となっている。
	世界58カ国の代表チームが参加する世界最大規模の大会。地区予選や本大会を勝ち抜き、世界一を目指す。
Custom League	対戦数や参加チーム数、試合数などを自由に設定できる。リーグ戦で行われる。最大8人まで参加可能。
	欧州限定の"ユーロカップ"や、全米エリア中心の"アメリカンチャンピオンシップ"などが楽しめる。
Training	やっぱり肝心なのは基本、ということで基本操作やセットプレイなどの操作が練習できるモード。

ハイスペックが可能にした選手のリアルな造型

サッカーファンにとって何よりもうれしいのは、世界のスーパースターを実名で遊べるという点。もちろん本作では、ジダンやトッティなど人気選手でプレイすることができる。さらに本作では、Xboxのグラフィック性能を得て、ホンモノそっくりのリアルな人物造形を可能にしているのだ。かつてないほどのそっくりぶりは必見！



↑頭の輝きでひと目でわかる(失礼)、世界一の選手・フランスのジネディーヌ・ジダンだ。



↑イタリアの王子様ファンタジスタ・フランチェスコ・トッティ。ワールドカップでの活躍が楽しみ。

世界スーパースターをリアルに再現！



←黄金の右足は本作でも健在。イングランドのキャプテン、ベッカムだ。

他機種とはココが違う！ Xboxならではのポイント

他機種でも発売される「実況ワールドサッカー2002」だが、やはりファンにとって気になるのはXbox版のオリジナル要素だろう。そこで、ここではXboxユーザーにはうれしい、3つのポイントを紹介していこう。

1 リアルな選手

選手の造形がリアルなのはすでに述べたとおりだが、ゲーム中のモーション数も増加。とくにデモシーンにおける選手のアップ必見。



←どの選手かがひと目でわかるデモシーン。感情移入度もひときわアップだね。

2 ユニホームエディット

Xboxではユニホームのエディットが自由にできる。上着の模様から、カラー設定まで思いのまま。お気に入りのユニホームを作ってみよう。



←日ごろ見慣れた代表のユニフォームもいいけど、オリジナルユニホームもおもしろいかも。

3 スタジアムの数が多い

他機種版では4つのスタジアムが収録されているのに対し、本作ではそれに加えて、5つのスタジアムを追加した全9スタジアムでプレイ可能。

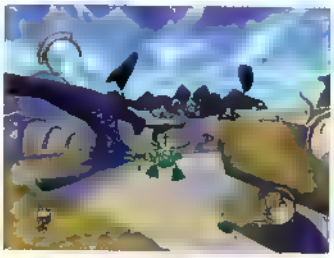


←新スタジアムでのプレイは気分一新といったところ。プレイにも気合が入るね。

マッドダッシュレーシング

発売日	4月25日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	アイトス インタラクティブ	その他	
ジャンル	アクション		

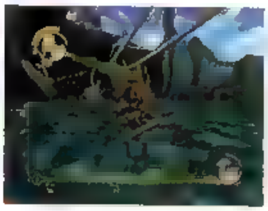
コミカルなキャラクターの愉快な走りが楽しいレースゲーム。コースにはさまざまな罠や障害物が用意されており、ダッシュやジャンプなど、多彩なアクションを駆使していかに早くゴールをするかが勝負のポイントとなるのだ。



↑抜きつ抜かれつで、ハラハラドキドキのマッドなレースをとくとご覧あれ



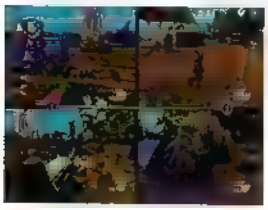
多彩なアクションを駆使して、コースを駆け抜けろ!!



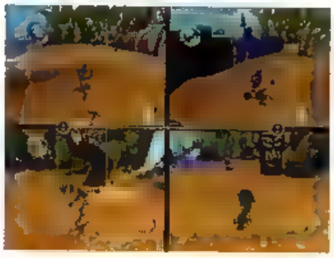
↑はたして、うまく罠をすり抜けられるかな?

白熱の4人バトルで盛り上がれ!!

何でもアリのかけっこバトルに勝利するのが目的である本作。何でもアリだけに駆け引きの要素が重要になるわけだが、そうなるとアツイのが複数対戦。というわけで、本作では最大4人までの同時対戦が可能なのだ。対戦プレイでは、邪魔をされたり出し抜いたりと、まさに人と戦うことの醍醐味が満喫できるぞ。



↑4分割画面による対戦が可能となっているのだ。

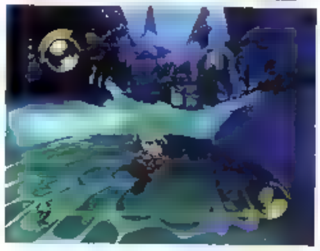


↑いかに対戦相手を出し抜くか。通常のレースゲームとの大きな違いはそこだ。

ステージにはじつに多彩な仕掛けがいっぱい!!

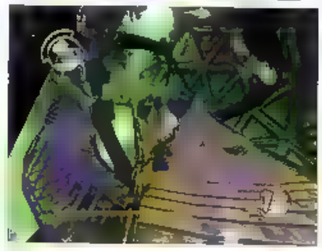
本作の舞台となるのは不思議な島、トレメルランド。用意されたステージは全部で9つ。いずれも怪しいコースばかりなのだ。今回はその中からとびっきりの危険なスポットを紹介しよう。

静かな雪山



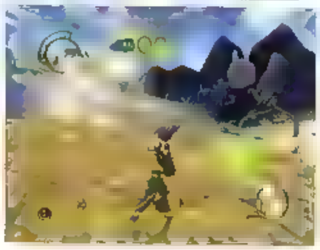
↑雪と氷に閉ざされた"スノーマウンテン"。滑ってなかなか前に進めない。

バイオテック研究所



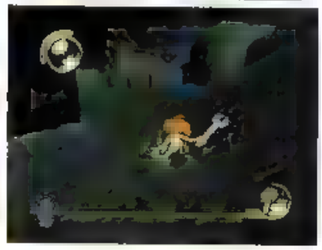
↑無機質が機械が取り巻くステージ。いったい何が研究されているのか……。

砂漠の竜巻



↑コース上の竜巻に触れると走っている向きが変わってしまう。やっかいな存在だ。

急流の滝くだり



↑ひとたび流れに乗ると、逆らうのは不可能。タイミングを計って移動しよう。

HOTなアーティストが楽曲を提供

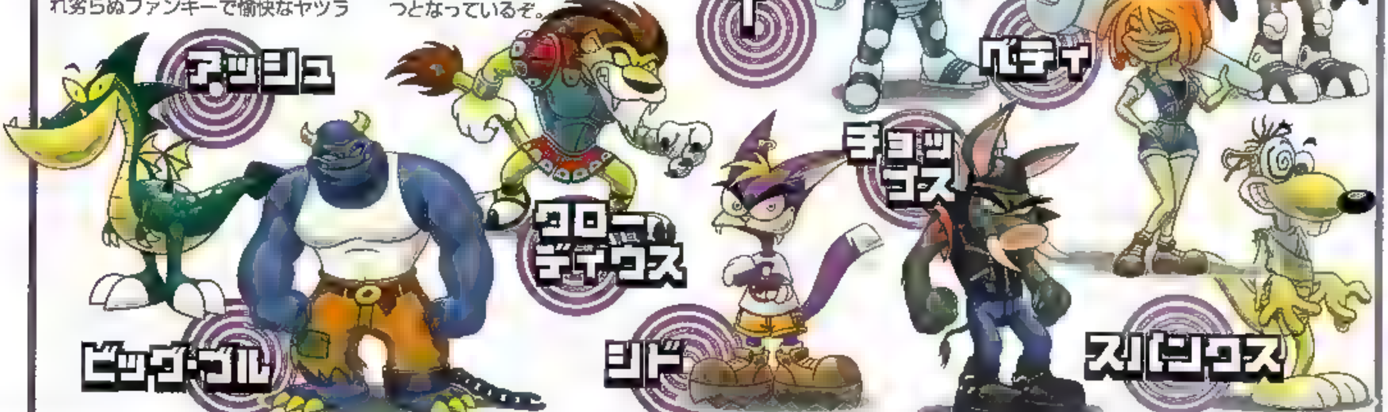
参加アーティスト

とってもコミカルなキャラを大・大紹介!!

「マッドダッシュレーシング」の世界観を作るうえで、重要な役割を担っているのがコミカルなキャラクター。本作に登場するキャラは、いずれ劣らぬファンキーで愉快なヤツラばかりなのだ。

そこで、今回はそのなかから9人(匹?)を紹介しよう。彼らの多彩なアクションも本作の見どころのひとつとなっているぞ。





ESPN NBA 2 Night 2002

発売日	3月28日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	
ジャンル	スポーツ		

アメリカ四大スポーツの中でもひときわ高い人気を誇る、プロバスケットリーグNBA。そのNBAを完全再現したのが本作だ。本作には全29チームの340名を越えるNBAの選手がすべて実名で登場。2000−2001シーズンの最新データ&最新ルールに対応しているのだ。もちろん、フォーメーションなども設定可能でファンにも納得のデキだ。



↑グラフィック&システムともにリアル。まさに、究極のバスケゲームの登場だ!

340名を超えるNBA選手がすべて実名で登場!!



NBAのスーパースター トレーシー・マグレディをフィーチャー

本作では、2000−2001シーズンMIP(もっとも成長著しい選手に与えられる賞)に選ばれたオーランドマジックのトレーシー・マグレディ選手をフィーチャー。彼の動きにはとくに注目だ!!



フランチャイズモードでチームを運営

"エキジビションモード"や"シーズンモード"など、さまざまなゲームモードが満喫できる本作だが、とくに注目したいのが"フランチャイズモード"。このモードでは、プレイヤーはゼネラルマネージャーとしてチームを運営していくことになる。実際の試合はマニュアルプレイとシミュレーションプレイの選択が可能。シミュレーションプレイでは、プレイヤーはアクション的な操作をせずにゲームを楽しめる。オフシーズンには、ドラフトやトレードなどでチームを強化できるのだ。最大25シーズンまでプレイできるぞ。



↑目指すはやはりNBAファイナル。ライバルチームには負けられない。



←優秀な人材が優秀なチームを作るのだ。



↑シミュレーションプレイでアクションが苦手な人も楽に楽しめるのだ。

実況解説はESPNのアナウンサーを起用

エクスチェイサー

発売日	今春発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	アイディアファクトリー	その他	
ジャンル	アクションRPG		

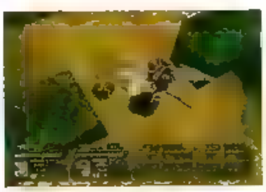
多彩なアクションが魅力のアクションRPG。舞台となるのは剣と魔法の支配する世界"ゼタン"。善良な魔法使いにより召還された勇者である主人公は、魔王の支配下にある聖地の奪還のために戦うことになる。

最大4人同時プレイが可能な本作だが、いちばんの魅力は何といっても攻撃。ふたり以上が協力しての"合体技"や、究極魔法や究極必殺技など、ハデなエフェクトによる攻撃な爽快感満点。戦士や魔術師などキャラクターには5つのタイプがあり、個別の攻撃方法を持っているぞ。"コミュニケーション型アクションRPG"と銘打たれているだけに、攻撃時はコミュニケーションが重要だ。





↑←迫力のエフェクトは必見のデキなのだ。



←気力がMAXに達しているとくり出せる。

究極必殺技と……



←魔法の器がMAXに達していると発動可能。

究極魔法と……

イノセントティアーズ

発売日	今春発売予定	価格	未定
発売元	グローバル A エンタテインメント/広美	その他	
ジャンル	シミュレーション		

近未来の東京を舞台に、天使と堕天使との戦いを描いたシミュレーションRPG。うたたねひろゆき氏キャラクターデザインによるキャラの、複雑な愛憎劇が本作の見どころのひとつとなっている。ゲームは戦闘モードとイベントモードを交互にくり返すことで進行する。



神楽晴明

→本編の主人公。やさしい性格で正義感にあふれている。居合術が得意。

←晴明の恋人。わがままでいつも好き勝手なことばかりしている。

火村かがり

戦闘モード



↑高さの概念がある立体構造のマップで戦闘をくり広げる。複数によるバトルも可能。ハデなエフェクトも魅力のひとつだ。

イベントモード



↑登場キャラとの会話などで構成されるモード。華麗なCGが楽しめるのだ。物語が大きく進行するパートだ。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

※スケジュールは2月14日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
2月発売のソフト					
22日	幻魔 鬼武者	カプコン	アクション	6800円	○
	信長の野望・嵐世記	コーエー	シミュレーション	9800円	
	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	コナミ	スポーツ	6800円	
	エアフォースデルタII	コナミ	3Dシューティング	6800円	○
	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	アドベンチャー	6800円	
	ハイパースポーツ2002WINTER	コナミ	スポーツ	6800円	
	JSRF ジェットセットラジオ フューチャー	セガ	アクション	6800円	○
	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	格闘アクション	6800円	○
	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	アクション	6800円	○
	天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	スポーツ	6800円	
	ねずみくす	マイクロソフト	アクション	6800円	○
	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	レース	6800円	○
28日	斬 歌舞伎	元気	格闘アクション	6800円	
	METAL DUNGEON	パンサーソフトウェア	アクションRPG	6800円	
3月発売のソフト					
7日	NBAライブ2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	6800円	
14日	実況ワールドサッカー2002	コナミ	スポーツ	6800円	
	式神の城	メディアクエスト	シューティング	5800円	
	式神の城(初回限定版)	メディアクエスト	シューティング	5800円	
21日	ガンヴァルキリー	セガ	アクション	6800円	○
28日	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	スポーツ	6800円	
3月	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円	
	機甲兵団J-PHOENIX+初回限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円	
4月発売のソフト					
18日	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	格闘アクション	価格未定	
25日	マッドダッシュ レーシング	アイドス・インタラクティブ	アクション	6800円	
	プチコプター	アクアシステム	アドベンチャー	6800円	
	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円	
	HALO	マイクロソフト	アドベンチャー	6800円	○
	ミストIII エグザイル	メディアクエスト	アドベンチャー	6800円	○
5月発売のソフト					
	ファントムクラッシュ	元気	3Dシューティング	価格未定	
6月発売のソフト					
6日	教習シミュレーター(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円	
2002年発売のソフト					
春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円	
	トランスワールドサーフ	インフォグラムハドソン	スポーツ	価格未定	
	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	価格未定	
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	価格未定	
	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	シミュレーション	5800円	
	ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX	サクセス	シミュレーション	9800円	
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定	
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定	
	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	
夏	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	価格未定	
	鉄騎(仮題) *1	カプコン	アクションシューティング	価格未定	
	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	
	トライアングル・アゲイン	ミダ・エンタテインメント	アドベンチャー	価格未定	
秋	サウザンドランド(仮題)	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定	
2002年	紅の海 ゆけ! 紅のかなたへ……(仮題)	コーエー	アドベンチャー	価格未定	
	segaGT2002(仮題)	セガ	レース	価格未定	
発売日未定のソフト					
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定	
	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	スポーツ	価格未定	
	真・女神転生 NINE	アトラス	RPG	価格未定	
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定	
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	segaGT2002 Apend Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	パンツァードラグーン最新作(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)	セガ	RPG	価格未定	
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定	
	デッド トゥ ライツ(仮題)	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定	
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	Kingdom Underfire II	パンタグラム	シミュレーション	価格未定	
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定	
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定	

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。

*注1：専用コントローラーが同梱されます。

Xboxハード&周辺機器カタログ



Xbox 2月22日発売予定/34800円

Special Edition(5万台限定) 2月22日発売予定/39800円

コントローラ(ブラック) 2月22日発売予定/3500円

コントローラ(グレー) 2月22日発売予定/3500円

メモリユニット 2月22日発売予定/3500円

DVDビデオ再生キット 2月22日発売予定/3800円

Xboxコミュニケータ(仮称) 発売日未定/価格未定

標準AVケーブル 2月22日発売予定/1500円

拡張AVパック 2月22日発売予定/3000円

コンポーネントAVパック 2月22日発売予定/3000円

Xboxシステムリンクケーブル 2月22日発売予定/1200円

RFアダプタ 2月22日発売予定/2500円

電源コード 2月22日発売予定/1000円

360モデナレーシングホイール 発売元:スラストマスター 2月22日発売予定/7980円

フォックス 2 プロジョイスティック 発売元:スラストマスター 2月22日発売予定/6980円

フリースタイラーボード 発売元:スラストマスター 発売日未定/価格未定

ナスカープロビクトリー 発売元:スラストマスター 発売日未定/価格未定

Uパッド 発売元:スラストマスター 発売日未定/価格未定

ファイヤーストームデュアルパワー ゲームパッド 発売元:スラストマスター 発売日未定/価格未定

トップガン アフターバーナージョイスティック 発売元:スラストマスター 発売日未定/価格未定

ファイティングスティックEX 発売元:HORI 発売日未定/価格未定

DEAD OR ALIVE スティック 発売元:HORI 発売日未定/価格未定

次号予告

ファミ通Xbox 5月号

本格始動となる次号の**ファミ通Xbox**は、ついに発売となった**Xbox**の**国内**を始め**海外**を含めた動向、**ソフトの最新情報**などをお届けします！

新着情報はもちろん、いよいよ4月発売の『**HALO**』などの**タイトル情報も充実**



『**ガンヴァルキリー**』をはじめとした**攻略情報満載**の
別冊付録：Xbox攻略ブック（仮称）がついて

3月30日（土）発売　定価590円

ファミ通Xbox公式サイトも見てね！

にっしー＆古屋陽一が贈る、ファミ通Xbox公式サイトオープン。
今後さらにパワーアップしていくので、応援よろしくです。
本誌＆サイトなど、ファミ通Xboxへのお便りも大募集中！！！！

ファミ通Xboxのホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/



お便り、プレゼントなど、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀男
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗途／加藤政樹／西村俊行
	佐藤稔／鈴木禎康／遠藤栄司／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／井上幸治／奥村隆史
フォトグラフ	St.Atom
進行	川合昇／藤田昇／中井優一／釜下泰紀
編集協力	麻布アルノ／伊佐和人／石井せんじ／氏家雅紀
	内沢裕一／馬波レイ／がっちん／河野亜矢香
	小林麻里子／さいとうりか／佐々田清志
	澤田晶彦／田中一行／田渕健康／寺崎記之
	戸塚俊一／松本亮／百瀬敬／佐藤大作
制作協力	MdNコーポレーション（植松隆之／杉江耕平
	長村仁）／大西哲量／風間耕嗣／キンダイ
	工藤由美／斉藤かよこ／佐藤大輔
	ジオグラフィカ（木村明以子）
	スタジオ ティースリー（本石好児）
	デザイン・ファクトリー・IN／二輝貴幸
	フリーウェイ（齋藤弘明／須田亜矢子
	小牧智弘／高橋直孝／山名田裕樹／曾根英幸
	岩本崇志／青安容子／笠井章子／小山巧
	東祐子／竹内和希子／櫛岡恵／田中麻衣
	最上俊也／杉山綾）／プラティパス
	マタドールデザイン（池田輝台）／山内大助
	LEAF（森広尚子）
広告営業	堀形幸大／安部寿一／新川朗広／平野修策
	佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋貴／室前秀隆
制作購買	青木孝道
海外特派員	みちよ・パティロ

編集後記

●秋葉原でのアンケートに協力してくれた皆さん、ありがとうございました。3月2日5.1chのイベントみんな来てください。詳細HPにも出てますので。（コブラ小林）

●いやー、Xbox買う気満々だったけど、立て続けにマックを購入（それまで使ってたやつが故障→新規購入、それが故障→修理、修理中にもう1台購入と計数十万！）。貯金が底をつきました……。（ノリック）

●ずっと愛読してた『MSXマガジン』。まさかこの時代に、その関係者とこんな仕事（P121）ができるなんて。最近、何かふり返ってばかりだけど、やっぱり大事かと。（強引ですか？）（え）

●前号でひとり進行の遅さを嘆いていた僕だけど、もう怖くない。なぜなら僕には力強い味方がいるから。それにしても、遠藤さん、なぜ僕らだけまだ原稿を書いているんでしょうねえ～。（古屋）

●いよいよ本体発売です。本誌の感想もですが、CM（本誌のも本体のも）の感想も聞きたかったり。"アドレナリンブースター"はど～しちゃったのさー！（みのちん）

●同発のオススメは『JSRF』。アクションはさほど好きではない（苦手だし）のですが、これはイイ！　作り込まれた箱庭でトリックを決めまくる爽快感はたまりませんぞ。最低でも8点は保証します。一度さわってみて！（加藤）

●Xboxのゲームは難易度の高いタイトルが多いから、攻略記事を作るほうもタイヘン！　『Project Gotham』なんかは、その極み。それに比べ『ねずみくす』は心地よい難易度です～。（にっしー）

●あまりに忙しいせいか、手が4本になる夢を見た。「ふたつの仕事を同時にこなせて効率アップ！」と思ったんだけど、けっきょく頭はひとつしかないんだよね（涙）。（ムネタツ）

●WWFがやってくる、ヤァ、ヤァ、ヤァ！　What!?（ストーンコールド調で）というわけで、総勢8人で発売初日に"チケット取るぞ大作戦"を敢行！　でも取れず……。What!?　あぁ、生ロック様が見たかったーっ！　はぁ、カックン。（いのふえ）

●ホント忙しいんですけどね、ライヴは行くんです。先日も会社とライヴハウスを2往復。打合せして、モッシュ＆ダイブ、デザインチェックして、叫び倒して。サンボマスター最高。（山本）

●Xbox初の専門誌だからか最近よく取材を受ける。朝日、読売等の大新聞、フライデー、ペントハウスといった一般紙など多くの媒体に登場させていただいた。マイクロソフトとXboxの潜在的なポテンシャルを誰もが感じているからではないか？　編集部でもいろいろな企画を考えているので、いつでもお便りいただきたい。よろしくお願いいたします。（本誌編集長：相沢浩仁）

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03-5433-7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。



XBOX
三十二番目の事件現場から、物語が始まる——
2005年、7月の夏。
灼熱都市と化した東京で、
連続猟奇殺人事件が発生した。
被害者は全員女性。死因は外傷性ショック死。
いずれも時間をかけて身体の一部を
鋭利な刃物でえぐられており、
検死の結果から20時間前後をかけて
生きながら殺されたことが判明する。
7月21日。
31番目の被害者を発見。
事態を重く見た警視庁はこの事件を
特定犯罪第568号に認定。
オカルトとの関連性を求めてオカルト界の
有力者をオブザーバーとして
調査を開始する。
そして、7月23日。
32番目の事件現場から、物語が始まる。
式神の城™
紙一重を極める。
初回限定版
特典1 オリジナルピクチャーレーベル
特典2 式神の城 キャラクター設定資料集付
●敵に近づき破壊することでスコアに倍率がかかるT・B・S(テンション・ボーナス・システム)。
●キャラごとに展開する魅力的なストーリー。
●通常攻撃と特徴のある式神攻撃を使いこなせ!
3D縦スクロール・シューティング
2002.2.28発売
標準価格 5,800円(税別)
http://www.mediaquest.co.jp/shikigami/index.html
http://www.alfasystem.net/game/shiki/



FAMITSU・Xbox 発売記念特大号 2002 FEB. vol.2
ファミ通Xbox 週刊ファミ通3/22号増刊
株式会社エンターブレイン
特別定価590円 本体562円

T1126459030593 PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌26459-3/22 L-4/22